PS2 · XBOX · GC · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · retro

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

XI. ÉVFOLYAM 1. SZÁM, 2007. JANUÁR

799,- Ft

576 KONZOL



HAVI TÉMÁNK: SZUBJEKTÍV MOZIDÉLUTÁN • ELŐÉTEL: PS3 RANDEVÚ • 2006 LEGJOBB JÁTÉKAI • RAYMAN TÖRTÉNELEM
BATEN KAITOS ORIGINS • LOST PLANET • TWILIGHT PRINCESS • RED STEEL • BROTHERS IN ARMS D-DAY • TENCHU DS


576 KByte
ahol játszva vásárolhatsz
Árkád • 06 1 434 8076
Campona • 06 1 424 3424
Duna Plaza • 06 1 239 2858
Europark • 06 1 280 9585
Mammut II • 06 1 345 8076
Pólus Center • 06 1 419 4117
WestEnd • 06 1 238 7576
Debrecen Plaza • 06 52 342 120
Kecskemét Malom • 06 76 328 119
Szeged Plaza • 06 62 468 978
Győr Árkád • 06 96 555 049
Internetes rendelés www.576.hu
Telefonos rendelés 06 70 365 0385

tükröm tükröm
mondd meg nékem
ki a legjobb blogger
ezen a vidéken?

naplózz!
most már ilyet is tudsz nálunk

www.576konzol.hu

gyere, regisztrálj, fórumozz

TARTALOM

AKTuális 101

2007 JANUÁR – A NINTENDO NAGY FORRADALMÁNAK HÓNAPJA

Hosszú évek konzolos tradíciója, hogy a januárok általában rendszerint az új Metal Gear Solid játékokról szólnak. Persze nem *mindig*, de fogalmazzunk úgy, hogy én ezeket a januárokat szeretem a legjobban… vagy mit tudom én, ezekre emlékszem legszívesebben. Érthető, nem? Mostanában azonban úgy látszik, a játékipar is ugyanúgy összevissza működik, mint ez az egész lökött világ körülöttünk. Idén januárban nem jött új MGS.

Jött viszont valami más, méghozzá a következő konzolgeneráció aktuális nintendós versenyzője, a Wii. Tulajdonképpen itt volt ő már tavaly december közepén, de ott akkor, abban a karácsonyi tumultusban se időnk, se helyünk, se kedvünk nem lett volna az őt megillető részletességgel és terjedelemben foglalkozni vele. Eldöntöttük ugyanis, hogy a jövőben megjelenő új konzolokat a lehető legprecízebben mutatjuk be nektek – kezdtük a sort az X360-nal, most odatettünk szépen a Wii-nek, és ugye az sem titok, hogy rövidesen lerántjuk a leplet a Sony atomreaktoráról, a PS3-ról is. De mindent csak szép sorjában, időnk mint a tenger, a következő generáció nem szalad el…

Most, ebben a csatazajtól, hótól és Szentpéternek hála latyaktól mentes, érthetetlen időjárású, én nem is tudom milyen égövre jellemző, se ilyen, se olyan januárban semmi más dolgunk sem volt, mint bemutatni nektek a forradalmat ígérő japán üdvöskét, és a hozzá jelenleg kis hazánkban kapható összes játékot, köztük a legendás Zelda franchise soron következő darabját, a Twilight Princess-t. Nem, most kivételesen volt nehéz dolgunk: a Nintendo magyarországi forgalmazójának 100%-os támogatását élvezzük, az ölünkbe pottyant egy gyönyörű Wii készlet, a mindenféle egzotikus kiegészítőjével együtt, 'szal csak játszanunk kellett naphosszat – azt meg imádunk!

Playstation 2 fronton csendes volt a január, átlagos címekkel, pár kisebb finomsággal, de nem kell kétségbeesni, a Sony még tartogat nekünk pár igazán komoly durranást 2007-re is, a jó öreg *feketére*. Az Xbox… háát… úgy tűnik rövidesen jegelhetjük a Halo bölcsőjét, a Microsoft a jelek szerint minden erejével a 360-ra koncentrál, amit ugye meg is értünk. Itt van példának rögtön a Capcom tényleg hardcore mókusoknak való őrülete, a Lost Planet – amit az általa hordozott életérzéshez méltóan kezeltünk és díjaztunk –, mellé meg némi rágcsálnivaló aprólék. Handheld fronton szép és bő volt a termés, mind a három közkedvelt masinára találtunk boncolnivalót, és sokak nagy örömére még egy faintos GameCube anyagot is beszervált Veres mester.

Mint látjátok, azért a játékvéna még karácsony után is szépen nyomatja az utánpótlást a szívnek, mégis, én azért az agyalós cikkeinkre is szeretném felhívni a figyelmeteket. A havi témát ezúttal egy, a fórumunkról mindenki által jól ismert agyas dumagép szolgáltatja, Tyler, aki ha végre összeszedi magát, akár állandó vendége is lehet a magazinnak. Oldern tudósít a japán konzolfrontról, Wilson összegezte 2006 legjobb játékait, én meg úgy döntöttem, mesélek nektek arról, hogy milyen volt az első komolyabb randim a Playstation 3-mal…

Martin

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

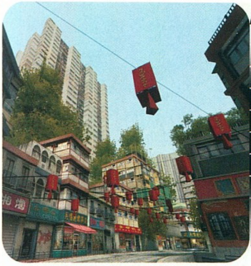
ISSN 1417-9296

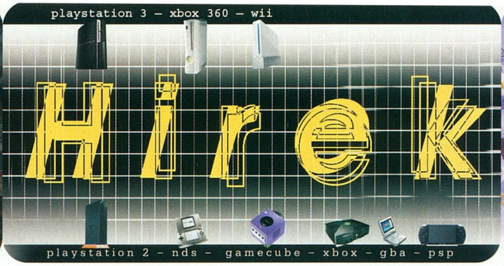
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576konzol.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Nintendo Wii







MEDAL OF HONOR: VANGUARD (PS2, WII)

2006 viszonylag Medal of Honor mentesen telt (mínusz a PSP-s MoH), 2007-ben viszont bőven kapunk belőle. A szigorúan következő generációs konzolokra (PS3 / X360) szánt *Airborne* mellett a jelenlegi (vagy inkább: múlt?) generáció és a generációs harcból kimaradó, magát „újgenerációsként" definiáló Wii is megkapja a maga második világháborús sajátszemszögű lövöldéjét a **Medal of Honor: Vanguard** személyében.

Aki eget- és földet rengető újításokra számít, készítse a zsebkendőjét – nem lesznek ilyenek. Mit lehet még mondani a Dunát (és igény szerint egyéb random folyókat) simán elrekesztő mennyiségben talált világháborús FPS műfajban? Lehet babrálni az irányítással, például, a Wii verzió esetében meg is történik: a wiirányító céloz, a nuncsakuval mozogsz, és a gombnyomás nélkül gyakorlatilag bármit megcsinálhatsz, amihez csak kedved szottyan – lehet például újratölteni is egy gyors csuklómozdulattal. Az EA ennek ellenére óvatos duhaj, a konzervatívabb játékosok (...és a krónikus izületi bántalmakban szenvedők) számára a Vanguardba hajítanak egy hagyományosabb, a főbb funkciókat gombokra pakoló irányítási metódust is.

A játékmenetet érintő változások listája ennél jóval visszafogottabb, az Electronic Arts megnövelt számú, és mindig a helyzethez igazodó harci dialógusokat, kiokosított mesterséges intelligenciát, és szolid grafikát ígér – vizuális szempontból nem lesz nagy különbség a két megcélzott platform között, a Vanguard producere szerint „felbontásbeli különbségek" várhatók, amit mi úgy fordítunk magyarra, hogy a Wii inkarnáció valószínűleg támogatni fogja a 480p-t, a PS2 meg nem...

A sztori a szokásos, a sorozat (ismét) visszatér az európai hadszíntérre, a főszereplő neve ezúttal Frank Keegan, a fiatalember ejtőernyős, és a játék kezdetén még zöldfülű – a szemünk láttára fog felfelé lépkedni a katonai szamárlétrán, tizedesként indul, aztán a játék végére meg ellentengernagy lesz belőle... (Oké, nem lesz belőle ellentengernagy, mert nem megy tengerre, de olyan jól hangzik!) A multiplayer szekció az offline (érts: osztott képernyős) összecsapásokra koncentrál – mivel az online módusztól nem beszélnek, élünk a gyanúperrel, hogy nem nagyon lesz olyan, vagy ha lesz, akkor az utolsó pillanatban nyesik bele. Multiplayer tények: 2-4 támogatott játékos, a szokásos játékmódokon (DM, TDM, KOTH, CTF és társai) kívül egy „scavenger hunt" kódnevű multi mókát is kipróbálhatunk, ez pedig egy „gyűjts össze minél több, a pályára az égből aláhulló utánpótlás-csomagot, és lőj agyon mindenki mást, aki hasonlóval próbálkozik" okosság lesz.

Tervezett megjelenés március környékén, lehet előásni a nagypapi / dédipapa háborús zubbonyát a teljes beleéléshez.





SSX: BLUR (WII)

Az *Electronic Arts* a jelek szerint komolyan veszi a Wii-t: ahogy arról decemberben beszámoltunk, a nemrég felvásárolt Utah-i Headgate Games belsős csapatként csak és kizárólag a Nintendo Wii-s fejlesztésekkel fog foglalkozni – de nem csak tőlük érkeznek Wii címek. Az EA extrémsport-játék brandje, az *EA Sports BIG* és az *EA Canada* stúdió is kipróbálja magát a platformon, méghozzá rögtön az egyik legnépszerűbb sorozatuk, a hódeszkázós SSX új felvonásával. Az **SSX: Blur** *tényleg* új rész, nem a több kiadó által (rád nézünk, Ubisoft!) Wii-s projekteknél mostanság taposott „oké, van nekünk itt fél tucat nem túl régi PS2 / Xbox / Cube játékunk, csináljunk belőlük gyors portot Wii-re, változtatások nélkül" utat követi. A játékmenetbeli újdonságokról nem sok minden szivárgott ki, az eddigiek alapján valószínűleg visszatérnek a sorozatba a közkedvelt monster trükkök.









Az irányításról viszont sokat tudunk, és egy Wii-s címnél ez igencsak lényeges, ugyebár. A Blur a nuncsakut a wiirányítót egyaránt használja. A mozgásért javarészt a nuncsaku felel, a durvább mozgást a jobbra-balra mozgatással, a finomabb irányváltást pedig az analóg karral tudjuk véghezvinni. A wiirányító a levegőbe emelkedés után – azaz a trükközéskor – jön képbe, és úgy működik, mint ha a deszkát tartanád a kezedben. Lefelé / felfelé mozgatva bukfencezel a levegőben, oldalt rántva pedig pörgsz – a gombnyomásokkal kombinálva ezeket a mozdulatokat fűzheted látványos trükk-csokorba. Egyáltalán nem hangzik rosszul, néhány EA játéknál (leginkább: FIFA) egyelőre nem nagyon tudunk elképzelni értelmes Wii-s irányítást, de az SSX-hez kétségkívül jól passzol a mozgásérzékelés.

Grafika? A látottak alapján nagyjából az Xbox-os SSX-ekhez lehetne hasonlítani, a maga kategóriájában korrekt és letisztult, következő generációs effekt-parádét nem kell – és nem is szabad – várni tőle. Az SSX Blur megjelenése tavaszra van kiírva, hozzánk valószínűleg március legvégén érkezik – akkor már szinte mindenhol reménytelenül olvad a hó, az igazi deszkákat lecsatolva a nappaliban folytathatjuk a csúszkálást.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY EDITION (PS2, PSP)

A *Crystal Dynamics* tavaly kisebb csodát tett: visszarángatta Lara Croftot a sír széléről. Az erőltetett folytatások, és a mind kritikai,















mind kereskedelmi szempontból csalódást jelentő PS2 felvonás után a Core Design-t váltó Kristályék a Tomb Raider: Legenddel sikeresen leheltek új életet a sorozatba – a TR: Legend nem volt tökéletes, de visszaadta a széria becsületét, és a rajongóknak ismét volt okuk a mosolyra.

A **Tomb Raider: Anniversary Edition** már a címében is elárulja, hogy kicsoda / micsoda is ő: a tíz éve megjelent első rész újragondolása a Legend grafikai motorjával, szintén a Crystal Dynamics-től. Nem véletlenül emlegetünk „újragondolást" a „remake" helyett, a TR: Anniversary Edition ugyanis a fejlesztők elmondása szerint a Peter Jackson által a King Kongnál alkalmazott módszert követi: megtartja az eredeti sztori alappilléreit, a karaktereket, és a hangulatot – de új elemeket is bőven rakosgat hozzá, a játékmenetet pedig a kor elvárásaihoz igazítja.

Mi változik? A legszembetűnőbben természetesen a grafika: a Legend motorja jól szolgálja a újragondolást, a TR: AE ráadásul apróbb vizuális pluszokat is felvonultat a Legendhez képest. A pályák nagyon hasonlítanak az eredetiekre, de itt is tetten érhetők a változások: a Legendben megismert újítások (például a csáklya, vagy a gombnyomkodós akciórészek) visszaköszönnek, a pályák dizájnja és kialakítása pedig igazodik az új lehetőségekhez. Jó hír a játékot kívülről-belülről ismerőknek, és az ismételt végigjátszásokra áhítozóknak: az Anniversary Edition az eredetinél jóval több titkot, rejtett zugot tartalmaz majd, így azoknak is érdemes lesz nekiugrani, akik amúgy álmukból felkeltve, bekötött szemmel is képesek voltak már végignyomni az első részt. A Crystal Dynamics a történetbe is belepiszkál, nem nagyon, csak épp annyira, hogy kikalapálják az eredeti egyik hibáját (legalább is szerintük hiba volt): a sztori nem folyt elég feszesen, a játékos gyakran nem tudta, hogy mi és miért történik körülötte – az átfésült dialógusok és animációk pörgősebbé teszik a játékot, és jobban követhetővé teszik az eseményeket. Állítólag. Újabb apró változás: az eredetiben alig volt zene, ebben a mostaniban viszont lesz, a megfelelő részeket a hangulathoz passzoló dallamok festik alá.

A Tomb Raider: Anniversary Edition a tervek szerint valamikor a tavasz folyamán kerül a polcokra, Playstation 2 és PSP platformokon – a PSP verzió egyelőre titokban tartott multiplayer vígasságokat is kínál.

BURNOUT: DOMINATOR (PS2 / PSP)

Nagyon ritka az olyan játék, ami öt folytatást is megér egy platformon – a Burnout ilyen játék. A sorozat Playstation 2-n indult, és a jelenlegi generációs pályafutása a jelek szerint ott is fog befejeződni: a Criterion még egyszer, utoljára csurig tölti adrenalinnal a tartályokat – jön a **Burnout: Dominator**.







A Dominator igazi meglepetés, gyakorlatilag a semmiből bukkant elő: a *Burnout 5* munkacímen futó következő generációs epizód bejelentésekor mindenki elkönyvelte, hogy Playstation 3-at vagy Xbox 360-at kell vásárolnia ahhoz, hogy tovább nyomhassa a gázpedált. Csak a Criterion nem gondolkodott így: a Dominatorral a sorozat gyökereihez térnek vissza, és ismét elsősorban a veszélyes vezetést helyezik középpontba a nagypályás rombolás helyett.

A fent említett „vissza a gyökerekhez" manőver konkrét megvalósítása egyelőre kissé homályos – titkolóznak a fiúk. Ami nagyon valószínű: megkapjuk az eddig megszokott játékmódok döntő többségét, és melléjük csapnak egy „Maniac" móduszt, ami tényleg a mánikusoknak szól majd – itt valószínűleg elfelejthetjük a takedownokat, és nem lesz rombolható forgalom sem, ellenben nagyon ügyesen kell vezetnünk, és a játék folyamatosan jutalmaz majd az őrültségekért. Az őrültség mértékéről jó képet ad, hogy az egyik legjobb pontszerzési lehetőség a maximumig feltöltött boost-csík folyamatos, egymás után (ütközés nélkül) többször megismételt kisütése lesz… A Criterion nem csak a játékmódokon kalapál, hanem a vezetési modellt is polírozzák: a játék producere, Nick Channon a driftelés finomhangolását említi példaként.

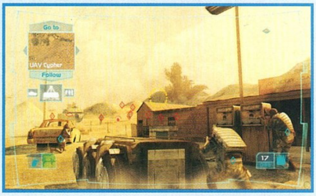
A Playstation 2 verzió és PSP változat is tartalmaz multiplayert, PS2-n online is nyomhatjuk, PSP-n a hírek szerint nem – utóbbit sajnáljuk, és csak némileg vígasztal, hogy a PSP inkarnáció irányítását (fejlesztői elmondás szerint) a korábbiaknál sokkal barátságosabbá tették.

Pontos premier időponttal egyelőre nem szolgálhatunk, de biztos, hogy még idén a magunkévá tehetjük a Dominatort.

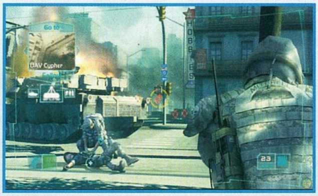
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 (X360, PS3, PSP)

Az *Ubisoft* nagyon virgonc mostanában, egymás után hozzák ki a népszerű sorozataik újabb részeit, meg vadul portolnak mindent mindenre – hogy ez jó vagy rossz dolog, annak eldöntését a Nyájas Olvasó saját belátására bízzuk. A GRAW második részének, vagy ahogy tisztességesen és jóval hosszabban írják, a **Ghost Recon Advanced Warfighter 2**-nek a magunk részéről örülünk, a tavalyi első epizóddal kellemesen el taktikus-lövöldöztünk, és a multi is jófajta szórakozás volt.

2014, káosz, válság, háború: Mexikóban a helyezet egyre durvább, a kormányerők és a felkelők sorozatos összecsapásai csinos kis polgárháborúba taszították az országot. Ráadásul nem csak az Államok déli szomszédjánál izzik az ég alja, hanem Amerika határvidékén is – a lázadók át-át csapdosnak a csillagos-sávos lobogó földjére is, ezt pedig egy, magára valamit is adó szuperhatalom sem tűrheti – a megoldást ismét a Szellemek villámgyors bevetése jelenti.







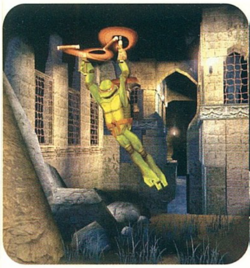
A létező legdögösebb militáns technológiával megtámogatott morcos fiúk ezúttal a déli határok mentén veszik fel a harcot a rosszemberekkel, sőt, még saját otthonukban, a texasi El Paso-ban is kénytelenek lesznek kisöpörni a mocskot az utcáról – átvitt értelemben persze, a söprögetés esetünkben automata fegyverekkel és nagyot durranó gránátokkal történik.

A grafika a képek alapján az első rész csiszolt verziója, de ha hiszünk az Ubisoft sajtóközleményének, viszonylag komoly fejlődésre számíthatunk, realisztikus fényekkel és árnyékokkal, hangulatos napszakváltásokkal és dinamikusan változó időjárással. Alapos ráncfelvarráson esett át a mesterséges intelligencia is: az ellenfeleket ezúttal jóval több sütnivalóval szerelte fel a Teremtő (azaz a programozók), komoly csapat-taktikákat alkalmaznak, zárótűz alá vesznek, aztán jól a hátunkba kerülnek, és nem restek megmászni az épületeket sem, némi háztetőről való sunyi lövöldözés reményében. A gonosz ellenség mellett szerencsére a csapattársaink intelligencia-hányadosa is ugrik pár pontot, ügyesebben mozognak a csatatéren, és a kommunikációs késségük is sokat javult – a szokásos „ellenséget látok, lőjünk!" helyett okosan a „valaki a szürkeponyvás teherautó mögül lövöldöz ránk, főnök, pörköljünk oda neki!" kiáltásokkal figyelmeztetnek majd a ránk leselkedő veszélyre. A sityakunkba szerelt Cross-Com (a csapatársaink perspektíváját mutató apró képernyő) is komoly ápgréden esett keresztül, ez leginkább abban mutatkozik meg, hogy már nem is olyan apró – ha úri kedvünk úgy tartja, egy gombnyomással egészképernyőssé varázsolhatjuk, így jobban látni, hogy ki akarja éppen lerobbantani a kolléga koponyájának hátsó traktusát. A Magasságos Amerikai Hadsereg által a hátunk mögé vezényelt támogató erők is alkalmazkodnak a fokozódó nemzetközi helyzethez – rádión légicsapást kérhetünk a masszívabban ellenálló gócokra, és a MULE kódnéven futó automatizált tüzérséggel is megszórhatjuk őket. Az Ubisoft márciusi megjelenést ígér (célplatformok: Xbox 360, Plasystation 3, Playstation Portable), de a friss információk szerint lehet, hogy csúsznak vele – 2007 második negyedévére.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (PS2, X360, WII, PSP, NDS)

A tini nindzsa teknőcök visszatérnek, köszönhetően elsősorban annak, hogy tavasszal, új (ezúttal CGI formába öntött) **Teenage Mutant Ninja Turtles** animációs film kerül a mozikba – és ha már ott van, akkor videojáték is készül hozzá az *Ubisoft* gondozásában, csak hogy legyen miért könyörögniük a gyerkőcöknek a filmről kifelé jövet.

Az Ubi a jelek szerint korrekt elbánásban részesíti a filmet, már a fejlesztés kezdetén bekérték maguknak a mozit gyártó Mirage Group / Imagi Animation Studios-tól a forgatókönyvet, elröppentek Hong Kong-ba (ott készül a film) némi személyes tapasztalatszerzés céljából, elkunyerálták a főbb szereplők háromdés modelljeit, és a









delljeit, és a sorozat eredeti kreátorával, Peter Laiddel is felvették a kapcsolatot. Az eredmény: intenzív platformer-akció, hangsúllyal az utóbbin, vagyis a látványos akción – e mellett persze a film cselekményét is követik nagy vonalakban, de mivel a mozi csak másfél órás, egy videojátéknak pedig ennél jóval hosszabb szórakozást kell nyújtani, alaposan ki is egészítik az ezüst vásznon megtekinthető történetet.

A harcrendszert a fejlesztők elmondása szerint a könnyű kezelhetőség, a lazán egymásba fűzhető mozdulatok, és a páros támadások jellemzik – az egyéni pofozkodáson kívül bármikor akcióba valamelyik teknőc-tesóval karöltve is, a speciális dupla támadások karakter-páronként eltérőek, nem csak kinézetükben, hanem alkalmazhatóságukban és hatásukban is. Összesen tizenhat pályán verekedhetjük keresztül magunkat, és ha vége mókának, ott lenne a multiplayer – de nincs, mert az Ubi single player játékként képzelte a teknőcök kalandjait, kárpótlásul viszont játszható mind a négy karakter, azaz elvileg négyszer is végig lehet nyomni a TMNT-t, ha van hozzá kedved.

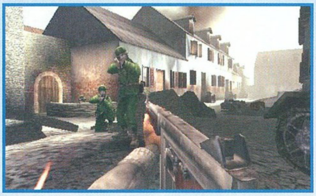
A játék alatt az Ubisoft jó öreg Jade motorjának (még a Prince of Persia: Sands of Time-hoz dobták össze annak idején) az alkalomnak megfelelően kicsinosított verziója futkároz – ennek megfelelően vizuális csodára nem lehet számítani, de egy ilyen, a fiatalabb korosztályt megcélzó anyagnál amúgy sem ez szokott lenni a legfőbb szempont…

A „nagykonzolos" verziók közül a legtöbb egyedi vonást a Wii változat fogja felmutatni – a TMNT itt teljes mellszélességgel használja a mozgásérzékelős kontrollert. Állítólag a többi verzió is különbözni fog valamennyire egymástól, de a különbségek inkább apróbb dolgokban (titkok, megnyitható részletek a filmből) mutatkoznak majd meg. A film tavasszal jön, a játék pedig vele nagyjából párhuzamosan, március első hetében – Playstation 2, Xbox 360, Wii, Nintendo DS és PSP platformokra.

CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY (PSP)

A háború ösvényei kiszámíthatatlanok, pláne a Portábilis Pléjstáción: az utóbbi időben az összes nagy második világháborús FPS frencsájz kipróbálta / kipróbálja magát hordozható formában is. A kissé felemás PSP-s Medal of Honor epizódon már túl vagyunk, jöhet az Activision zászlaja alatt igen sikeresen rohamozó konkurencia, a Call of Duty – a rend kedvéért szintén a Sony handheldjére. A **Call of Duty: Roads to Victory** a hordozható fejlesztések terén vaskos tapasztalatokkal rendelkező Seattle-i *Amaze* (Eragon, Shrek Supeslam, LEGO SW2 – DS; Pirates of the Carribean: DMC – PSP) műhelyeiben készül, és mindent megtesz azért, hogy a CoD széria lényegét átültesse zsebformába.

Az Amaze az irányítás testre szabásával kezdi: az egy darab analóg kar (pontosabban: a második hiánya) nem teszi lehetővé a konzolos verziókban megszokott tűpontos mozgást és célzást, ezért egyrészt raklapnyi gombkiosztást kínálnak (lehet válogatni) másrészt pedig feltolják egy fokkal az auto-aim érzékenységét. Ennek



köszönhetően célozni könnyebb lesz, az életünk viszont egy fokkal nehezebb: a megkönnyített lövöldözéshez a megszokottnál egy kategóriával több ellenfél társul – sűrűbb, brutálisabb tűzharcokra, pörgős akcióra lehet számítani.

Visszatér a nagykonzolos felvonásokat jellemző multi-kulti megközelítés is: három náció bőrébe bújva vívhatunk csatákat, brit és amerikai ejtőernyősként (82nd Airborne Division & British Parachuting Regiment), vagy kanadai bakaként (Canadian First Army) oszthatjuk a forró ólmot az arra kiérdemesült germán testekbe. Küldetésekből tizenhárom lesz, a három katona egyenlő mértékben osztozik a főszerepeken. Az akciójátékoknál kötelező multiplayer sem marad ki, a megszokott játékmódokkal – deathmatch, capture the flag, king of the hill móduszokban eshetünk egymásnak, egyszerre maximum hatan.

A grafika az első képek alapján rendben lévőnek tűnik, némileg elmarad ugyan a sorozat PS2 / Xbox verzióit jellemző minőségtől, de PSP fronton határozottan jónak számít. Megjelenés? 2007 második negyedévében, azaz valamikor tavasszal indulhatunk el a Győzelemhez Vezető Utakon.

DRAGON QUEST IX (NDS)

A végére hagytuk a mögöttünk álló hónap (év?) talán legnagyobb horderejű bejelentését: a *Square Enix* Nintendo DS-re hozza ki a **Dragon Quest IX**-et. Rögtön meg is magyarázzuk, hogy miért is olyan nagy horderejű a platformváltás: azért, mert Japánban a



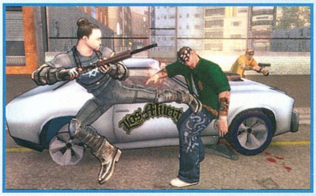


Dragon Quest az alfa és az omega, a legsikeresebb, és egyik legrégebb óta futó játéksorozat. Oké, egy kicsit hosszabban: Japánban a Dragon Quest nemzeti intézmény, olyan játék, amit hosszú idők óta hagyományosan a legnépszerűbb, legnagyobb felhasználó bázisú konzol kap meg – és a „kap meg"-et tessék szó szerint érteni, egy számozott DQ epizód tényleg ajándék, hiszen ha esik, ha fúj, el lehet adni belőle négy milliót – csak Japánban. Az első hat rész NES / SNES-re jelent meg, a hetedik a Playstation életciklusának végén, nyolcadik meg Európában nem is olyan régen – Playstation 2-re. A legjobban fogyó konzolokra. A kilencedik rész pedig egy zsebkonzolra, az NDS-re fog – ami azt jelenti, hogy Square Enix szerint jelenleg ez a legnépszerűbb masina. Japánban biztosan.

Eddig a magyarázat, jöjjenek a konkrét(abb) információk – sajna egyelőre nincs sok belőlük, és a képek terén sem vagyunk eleresztve – a Square Enix lapzártáig csupán két darab aprócska screenshotot adott ki a kilencedik részből. Amit tudunk: a DQIX teljes (munka)címe **Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito** (az alcím, nagyjából: „A csillagos éjszaka védelmezője"), a nyolcadik epizódért is felelős *Level 5* fejleszti, a korábbi részeknél jóval akcióorientáltabb lesz (a körös harcrendszert real-time harcok váltják fel), lehetőséget kapunk négyszereplős kooperatív multiplayerre (valószínűleg online nem, „csak" az NDS wi-fi rendszerén keresztül), a játék „egy hatalmas mezőn" (idézet a fejlesztőktől) fog játszódni, és… és ennyi, nagyjából, tényleg nem voltak túl bőbeszédűek. Tervezett japán megjelenés még 2007-ben, az amerikai / európai premier időpontját sűrű fellegek takarják.

APRÓLÉK

>> A Konzol decemberi számának hírrovatában már szóltunk a **HALO 3** bétatesztről, jöjjenek az új információk! Az idei év egyik legjobban várt játéka *tavasszal* jelentkezik multiplayer demóval / bétateszttel. A béta résztvevőinek száma korlátos, bejutni kétféleképpen lehet – ezek közül valószínűleg csak a második pont vonatkozik ránk, európai játékosokra. Egy: játssz három órát a Halo 2-vel multiban február elseje és harmadika között, majd regisztrálj a Bungie Halo 3 weboldalán. A jelentkezők közül 13 333 szerencsést választanak ki (a jelek szerint ez csak az amerikaiakra vonatkozik). Kettő: (a számunkra is elérhető verzió) vedd meg a február végén debütáló **Crackdown**t. Ahogy elindul a béta, dobd a lemezt az X360-ba, az pedig automatikusan bejelentkeztet a bétába. Az akció nem minden Crackdownt érint, a speciálisan felmatricázott dobozokat kell majd keresni. Az európai játékosok közül csak a germán gémerek maradnak ki a jóból: a korhatár-besorolásért felelős USK visszadobta a Crackdownt – lévén, hogy túlságosan erőszakosnak találták azt, így nem kerülhet forgalomba a német piacon…



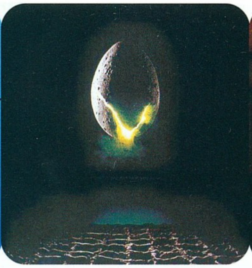
>> Távoznak a **Rare** alapítói: a legendás brit stúdiót a nyolcvanas évek elején gründoló Tim és Chris Stamper elhagyják a céget. A távozás oka ismeretlen, a Rare-t tulajdonló Microsoft sajtóközleménye szerint a testvérpár „új lehetőségeket és kihívásokat" keres a játékiparban – ennek megfelelően sok sikert kívánnak nekik a továbbiakhoz…

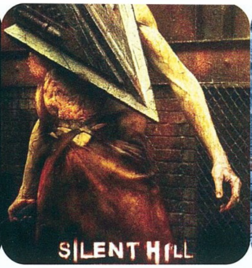
>> Kellemetlen meglepetés karácsonykor: a tizennégy éves kaliforniai Kolton Mahoney-t **Madden 07** Xbox verziója várta a fa alatt, de a (gyárilag zárt, bontatlan) csomagban nem az Electronic Arts amerikai foci szériájának legújabb kiadása lapult, hanem… egy pornófilm, méghozzá a keményebb fajából. Az EA sajnálkozik a történtek miatt, és nem értik, hogyan kerülhetett pornó a dobozba – az új Maddenből eddig ötmillió példányt értékesítettek világszerte, és eddig mindegyikben fociztak, nem pedig lepedőakrobatikáztak… Az EA szerencséje: az Államokban igencsak elterjed „perelni, mindenért, kíméletlenül" gyakorlat ellenére a Mahoney család nem tervez jogi lépéseket a kiadó ellen.

>> Folytatódik a **Silent Hill** mozis menetelése: a rajongókat némiképp megosztó (sokan remeknek tartották, de fanyalgók is akad-

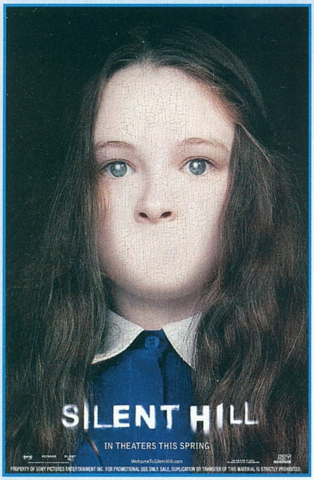












tak jócskán) első epizód nyereséggel zárt, így jöhet a második rész. Az eredeti filmet rendező *Christophe Gans* egy francia filmes magazinnak adott interjújában erősítette meg a folytatás tényét: jelenleg ez előkészítő munkálatok folynak, a szereplőket és rendezőt még nem választották ki. Gans nagyon szeretne a Silent Hillt, így ha lehetősége nyílik rá, szívesen ülne a második epizód direktori székébe – de a hírek szerint jelenleg egy másik videojáték-film, az **Onimusha** előkészítésével van elfoglalva.

>> A **Nintendo** a masszívan multiplayer online (MMO) piac felé kacsingat: a kiotói kompánia tavaly év végén kötött megállapodást Dél-Korea egyik legsikeresebb MMO-fejlesztőjével, a Nexonnal. A Nexon olyan (leginkább a távol-keleti régióban) népszerű MMO játékok mögött áll, mint a Mario Kartot erősen koppintó, mókás nagyfejű karaktereket felvonultató **Crazyracing Kartrider**, vagy a kis hazánkban is ismert MMORPG, a **Maple Story**. A megállapodás pontos részletei nem ismertek, de élünk a gyanúperrel, hogy a Nexon Wii-re fog MMO-t fejleszteni – vagy újat, vagy áthajítják rá valamelyik régóta futó címüket (...például a fenti két játék valamelyikét).

A Nintendo nem áll meg a Nexonnál, Satoru Iwata, a cég elnöke szerint a jövőben több MMO fejlesztőt is közvetlenül támogatni kívánnak.





>> A **Square Enix** távol tartja magát a Wii-s letöltésektől: a japán GameLabo magazin értesülései szerint a kiadónak egyelőre nincsenek komoly tervei a Wii online letöltő / emulációs szolgáltatásával, a **Virtual Console**-lal kapcsolatban. Meglepetés? Némileg az, hiszen a korábbi pletykák szerint a Square Enix pont a Wii Virtual Console kínálatát szaporította volna néhány ütős címmel – de miért tennék, ha a NES / SNES remake-eket simán el lehet adni teljes áron milliós példányszámban máshol, mondjuk egy zsebkonzolon, mint ahogy ezt aktívan tették is az elmúlt időszakban (Final Fantasy III – DS, FFI-II, IV, V, VI – GBA)?

>> Átment multiplatformba a **Virtua Fighter 5**: a SEGA remek pofozkodós sorozatának új epizódja egy ideje már hódít a (japán) játéktermekben, a konzolos újragondolást korábban Playstation 3 exkluzívként vártunk, 2007 tavaszára. A PS3 változat valóban ekkor érkezik, de jön Xbox 360-ra is: Japánban valamikor nyáron, Európában és Amerikában pedig az ősz folyamán.





>> **Resident Evil 5** infómorzsák, a japán Famitsu *Jun Takeuchi* (az ötödik rész producere az úr) interjújából. Az új grafikus motor képes lesz az arcizmok megjelenítésére-mozgatására, nagy figyelmet fordítanak a szőrzet (haj, szakáll...) realisztikus megjelenítésére, plusz a játék a tervek szerint stabil 60 frame / szekundummal fog futni. A RE5-ben nagy szerepet a korábbinál sokkal interaktívabb környezet, illetve az időjárás – elsősorban a kegyetlen forróság és a dermesztő hideg. A megjelenés pontos időpontjáról még mindig nem nyilatkoznak a Capcom-nál, de inkább a 2008-as premiert valószínűsítik, mint 2007-est...

>> Sam Fisher a hármas számú Playstationön: a széria legutóbbi része, a **Splinter Cell: Double Agent** idén márciusban mászik át PS3-ra. Újdonságok: több multiplayer pálya, új szkinek a multi móduszban és teljes körű Sixaxis (azaz: mozgásérzékelés) támogatás.

>> A hírrovat „játékszekciójában" bemutatott PSP-s Call of Duty epizódon kívül lesz még 2007-ben világháborús FPS zsebkonzolon – mégpedig a **Brothers in Arms**, az Ubisoft ugyanis a „minden játékunkat minden platformra!" mozgalom jegyében NDS-re is átzavarja a második világháborús lövöldét. Az egyelőre alcím nélküli epizód elszakad a korábbi részektől, FPS helyett third person lövöldözésben lesz részünk. Mikor? Pontos időpont nincs, de még idén.

>> Készül az új **Kingdom Hearts**: a Square / Disney kollaboráció friss gyümölcséről egyelőre nem sokat tudni, a sorozat apukája, *Tetsuya Nomura* a Famitsu-nak annyit árult el, hogy valamikor 2007 közepén tervezik hivatalosan bejelenteni a játékot. Harmadik rész? Újabb zsebkonzolos mellékág, a la Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA)? Japán online lapok vadul pletykálnak arról, hogy a Square Enix a Dragon Questhez hasonlóan a Kingdom Hearts-szal is csinál egy kanyart: a következő rész szerintük valamilyen Nintendo konzolon – DS vagy Wii – fog megjelenni. Nyáron kiderül – legkésőbb.

>> A **SEGA** az Idegenekkel barátkozik: december elején a japán kiadó markolta fel (vaskos dollárkötegek fejében) az egy ideje parlagon heverő **ALIEN** videojáték-jogokat a 20th Century Fox-tól. Az Alien-játékok gyártása rögtön indul, de nem házon belül készülnek: az első két projekten nyugati fejlesztők kalapálnak. A 2008-ra datált akció-szerepjátékot (!) az RPG-veterán *Obsidian* (KOTOR II, Neverwinter Nights 2) fejleszti, és a 2009-re ígért FPS is jó kezekbe került, ezen a *Gearbox* (Half-Life: Opposing Force / Blue Shift expanziók, Brothers in Arms sorozat) munkálkodik.

A játékok nem kapcsolódnak közvetlenül a filmekhez, inkább a részletesen dokumentált (könyvek, képregények...) Alien-univerzumból harapnak nagyot. A SEGA ennek ellenére állítólag már tárgyal a filmek jelentős(ebb) szereplőivel a közreműködésről – leginkább a Ripley-t domborító Sigourney Weaver-t szeretnék megnyerni az ügynek.

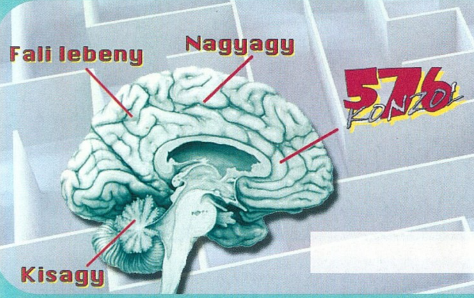
>> **Jack Thompson**, az erőszakos játékok, a *Rockstar* meg úgy általában a videojáték-ipar ellen évek óta keresztes hadjáratot folytató ügyvéd ismét hallat magáról: mivel most éppen nincs kit beperelni, és pornográf GTA modifikáció sem érkezett, az ügyvéd úr az amerikai ABC tévécsatorna egy talkshow-jában fakadt ki a játékok ellen. Thompson kifejtette, hogy tevékenységének végső célja a Rockstar bezáratása, a kiadót ugyanis véleménye szerint közveszélyes őrültek, szociopaták irányítják. A beszélgetés során Thompson többször is „közös ügyként" próbálta beállítani a saját harcát. Megsúgjuk: a jó öreg Jack szeme előtt valószínűleg egy estleges megnyert per, és az ebből származó vaskos kártérítési összegből a számláján landoló többszázezer dolláros jutalék lebeg – de ez csak szerintünk, megkérgesedett lelkű játék-addiktok szerint van így, bizonyára önzetlen, szent emberről van szó, akit egyáltalán nem érdekelnek a piszkos anyagiak...



>> A **Nintendo Wii** esetében sem maradt el a jó kis premier-környéki botrányocska: míg a konkurenciánál túlmelegedő gépektől (X360) illetve felbontás-skálázási és kompatibilitási problémáktól (Playstation 3) volt hangos a sajtó, addig a Wii-nél a terhelés alatt szakadozó csuklópántok, és a tévékbe repülő wiirányítók adtak okot izgalomra. A probléma lényege: a csuklópántot a wiirányítóhoz kapcsoló madzag több esetben elszakadt, a kézből kicsúszó szerkentyű pedig mindenféle sérüléseket okozott néhány játékos mancsában (jobb eset), illetve a röppálya útjába kerülő képernyőkben (rosszabb eset).

A Nintendo huszárosan oldotta meg a dolgot: a mostanság a boltokba kerülő Wii-k egy erősebb (0.2 inch helyett 0.4 inch-es) pántot tartalmaznak, az eddig leszállított / megvásárolt gépek esetén – 3.2 millió masináról van szó – pedig ingyenes pánt-cserét ajánlanak fel bárkinek, aki óhajtja.

Liquid

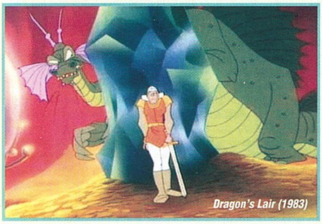


A Hónap Témája

SZUBJEKTÍV MOZIDÉLUTÁN

„Messze vagyunk még?" – kérdezhették a játékfejlesztők a hardverért felelős illetékeseket a nyolcvanas évek elején, amikor azt firtatták, hogy mikor lehet már túllépni a 2D, a bitmap és a sprite világán. Elvégre ők az audiovizuális plafont akarták, ahol a látvány olyan, hogy a képernyő belereped, mindenki elájul, és a bevételt markológéppel kell majd a kasszába szórni – persze, a szépség nem minden, de úgy nyolcvan százalékot csak rá lehet bízni, nem? A jelenlegi körülményeket figyelembe véve ez fölöttébb progresszív gondolkodásra vall – most pont ez van. (Jó, kussoltam.)
Képzeld csak el: még meg sem jelent a NES, ami, hát, finoman szólva sem a fotorealisztikus képi megjelenítésével aratta a babért, te pedig éppen istenkísértésbe kezdenél…
… és rájössz, hogy megteheted.

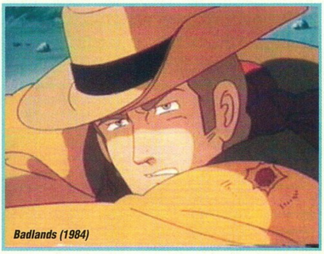
A lézerlemez 1982-ben jelent meg. Amellett, hogy ez új távlatokat nyitott a zenehallgatásban, remekül igazolta azt a tényt, hogy a videojáték az informatika hadiipari megfelelője – és mint ilyen, kísérleti terep. Az akkori (technikai) innovációs verseny pedig még a játéktermekben zajlott. Ennek a kettőnek a keresztmetszeténél történt egy óriási durranás 1983-ban, amit ma *Dragon's Lair* néven jegyzünk. Előre letárolt rajzfilmes kaland – az arcade érában ez volt a *Walt Disney bemutatja.*


Dragon's Lair (1983)

Reakciók: dicsérték a kreatív megoldást, magasztalták a kor hardveres korlátjainak dacára létrehozott fantasztikus látványt. Kell ennél több? Mondjuk egy hangyányit nagyobb interaktivitás, dünnyögték néhányan, de az érmehajigálástól elkopott coin slotok látványa beszédesebb volt. Egy évvel később már érkezett is a *Space Ace;* na persze, nem csak a Cinematronics volt annyira okos, hogy a saját maguk által habosra vert hullámra pattanjanak.
Példatár? Csak villámgyorsan: *M.A.C.H. 3* a Mylstar keze nyomán, még '83-ban, vagy a *Badlands* (1984) a Konamitól. Előbbi egy botkormánnyal vezérelhető repülőgép-szimulátor/shooter hibrid – Afterburner-koppintás, mondaná áhítattal az, akit nem rúgnak seggbe, hogy odébb van az még, fiam. A megvalósítás: a háttérben előre felvett videofilm állt éles kontrasztban a bitmap vadászgéppel. (A Rebel Assault ugrott be? Akkor jó, tíz évvel később talán másnak is.)


M.A.C.H. 3 (1983)

A Konami játéka western-témájú, lövöldözésbe csomagolt rajzfilm volt, és mint ilyen, kézen fogva mehetnek a Sárkánytanyával – már tudod hova tenni.


Badlands (1984)

Látványos? Nincs más esély: kézzel rajzolt és színezett, vagy kamerával felvett film, játékba építve.

El kellett telnie jó pár évnek, mire ez a jelenség a nappalikba is beszivárgott. A Philips gondolt egyet, és mindent feltett egy lapra: a CDi konzolja egy az egyben erre az elképzelésre épített. Komplett, leforgatott, interaktívvá tett filmek, MPEG-támogatás, karaoke CD üzemmód. (Pre-Singstar…) Akkoriban ez volt a plafont csapkodó high-tech… amire találtak majdnem *hatszázezer* vevőt. Aha, nem éppen egy royal flush…


Philips CD-i 180


Philips CD-i 220

Ezt nem csak a magas (a '91-es debütáláskor 700 dolláros!) árra lehet kenni; rossz volt az időzítés akkor is, és évekkel később is, amikor a későbbi szériák és a még későbbi árcsökkentés sem mentette meg attól, hogy a PlayStation és a Saturn úgy tapossák a padlóba, hogy még bocsánatot sem kérnek. De ugyanígy óriási pofára esés lett hardverfronton a hasonló célokra kihegyezett Sega Mega CD. A gép hardverkorlátjai (hosszas töltögetés, csak 64 szín kezelése) hazavágták a koncepciót, noha születtek demonstratív játékok, mint például a '94-es *Tomcat Alley*.
De a demonstratív nem minőségjelző, és ez egy, azaz 1 játék - és ha már koppanás, említhetném a szintén játéktermi eredetű American Laser Games – szó szoros értelmében vett – videojátékait a 3DO-n. (Fénypisztolyos stuffok – Time Crisis kézi kamerával, körülbelül.)
Tehát nemcsak a vasra lehet kenni a gyér érdeklődést – a piaci kereslet ebben a formában ajtót mutatott a játékmechanikailag korlátolt, interaktív Hollywoodnak. Meg csuklóból be. Ezt, így, inkább ne. Szépnek szép, jónak nem jó, csókolom.


Tomcat Alley (1994)


Space Pirates.
Rail shooter, játékteremben és 3DO-n.

Közbevetés: létezik egy múlt századi, romantikus elképzelés a garázsfejlesztőről, aki néhány éjszaka alatt pattintja össze minden porcikájában interaktív, de egyszerű kis alkotását, és hajlamosak vagyunk (igen, te is) azt hinni a régmúlt időkről, hogy nem volt annyira pénzszagú, profitorientált, csillogóra polírozott látványparádé, mint manapság. Ebből egy igaz, az *annyira*. Elég gyakran vágták a gyeplőt a lovak közé akkor is, ami a költségvetést illeti.

Wing Commander III: Heart of the Tiger. Chris Roberts „csináljunk filmet, gyerekek!" felkiáltással rendezői székbe pattan, és leforgatja a saját Star Wars moziját, játszható formában. A párhuzamok kicsit homályosabbra satírozásával nem foglalkozott; Hobbes tagadhatatlanul Chewbacca iker-karaktere, Mark Hamill szerepeltetése pedig már kommentárt sem igényel. Tőlem legalábbis – de a nép hangja? „Isten!" 1994-et írunk, és SVGA-ban peregnek a szemünk előtt egy űreposz képkockái, mind a játékmenetet, mind a filmet tekintve ízig-vérig interaktív, befolyásolható, alakítható formában. Mi ennek az ára? A felhasználók részéről egy akkor combosnak számító PC (később 3DO, majd PlayStation portot is kapott a játék, ez utóbbiban állítólag kimaradt jelenetekkel is összefuthatunk) - tizenkét éve a Pentium processzor még annyira misztikus fogalom volt, mint egy közvetlen telefonszám az Atyaúristenhez, és hát az Origin játéka egy ilyen kaliberű vas alatt érezte magát a legjobban, teljes pompájában. De valamit valamiért, elvégre a játékba négymillió dollárt fektettek, és ebből a legtöbb a színészek gázsijára és a filmek leforgatására csorgott el.
Egy évre rá megjelent a negyedik rész, klasszikus módon az elért sikereken lovagolva. Démoni számadatok: 6 CD-nyi terjedelem, 12 milliós (!) büdzsé. (Erről ellentmondásos adatok keringenek, egyes források szerint „csak" 9 millióba fájt, de hát az sem egy nyalókapénz…)
Az új epizód tovább csiszolta a gyémántot, de nem ő ásta ki, csak mint „bigger, better, and fuckin' expensive" definitív cím szerepel itt, és mint rávillantás, hogy a látványfelelősök pazar munkája mindig megcsapolja a bukszát. Tökmindegy, hogy grafikus, filmszínész vagy kameraman az illető…


Wing Commander 3 (1994)

Az FMV (nem átvezető jelenetként, hanem játékstílusként) valójában statikus környezetben nyújtózott akkorát, hogy kilógjon a lába a takaró alól. Ahol maga az alapkoncepció is egy játszható történet, kézenfekvő lehet hát leforgatni a dolgokat. Klasszikus, lineáris vagy nemlineáris kalandjáték? Bingo! De előbb még egy megálló…

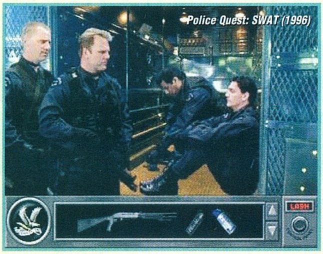
1994-ben került a piacra fel a sokak által – és joggal – kedvelt *Under A Killing Moon*, ami a szerencsétlen magánnyomozó, Tex Murphy kalandjainak harmadik epizódja volt. Akkoriban még floppy-s játékok is bőven terjengtek a piacon, érthető tehát a terjedelemre vonatkozó, „4 CD?!" felhördüléssel kezdődő, és csattanó állal befejeződő reakció. A hely persze ismét csak a filmeknek kellett, de a játéktér ezúttal valódi 3D-s volt, és a kor alkotásaihoz képest meglehetősen színvonalas is. (Az akkori FPS csúcs a ráncfelvarrásos Wolfeinstein 3D engine-t használó *Rise of the Triad* volt, na, arra konkrétan több kört vert rá, mint a sprinter-fenomén Con Smith öreg mesterére, a tolószékes Harmanre).


Under a Killing Moon (1994)

De mi van az előbb említett „statikus környezettel?" A King's Quest zsenije, Roberta Williams húsvágóbárd-romantikát vitt az interaktív filmek világába, és '95-ben megszületett a *Phantasmagoria*. A háttér renderelt vagy fénykép, és erre vetítik rá a filmre vett színészeket; a főhősnő minden cselekvését kattintásra lejátszódó videobejátszás kíséri. Nem egy helytakarékos megoldás, a misztikus horror-sztorit 7 lemezen keresztül egerészhetted, mire a végére értél. Inkább a méret- és tartalombeli brutalitás, mint az epikus végkifejlet gyakorolt maradandó hatást a játékosra, bár még mindig jóval színvonalasabb darabnak számít, mint a második rész, vagy a későbbi – témát és megvalósítást tekintve kistestvér – *Harvester* esetében, amelyeknél már tényleg csak a trancsírozás volt a lényeg.

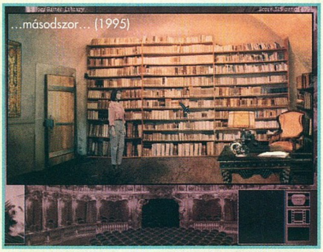

Phantasmagoria (1995)

Sierra + Quest-sorozat + FMV = SWAT. Bizony, a napjainkban taktikai akciójátékként ismert darab is játszható mozgóképként indult útjára. Csattanója, hogy mindössze három „éles" missziót tartalmazott, a játékidő zömét a tréning-küldetések teljesítése töltötte ki, anélkül nem léphettél tovább. A világ ugyanakkor könnyebben továbblépett a játékon… és nem is volt rossz döntés, ami azt illeti.


Police Quest: SWAT (1996)

Még mindig Sierra, csak most már *Gabriel Knight*. Ebből a második epizód készült filmes technológiával, de valahol illusztratív, hogy mennyire befolyásolhatja a tartalom feletti formát a korszellem. Az első rész rajzolt grafikáit felváltó fényképes-filmes környezet végül háromdimenziós kalandjátékként fejezte be pályafutását…

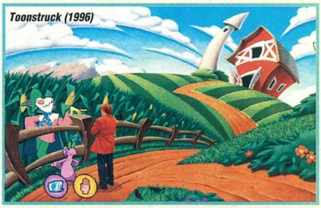

Gabriel Knight, először… (1993)

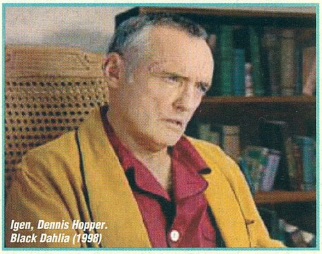

…másodszor… (1995)


…harmadszor (1999) – senki többet! „Evolúció, Morpheus… evolúció!"

Mielőtt becsapnánk a példatárat és visszatennénk a polcra, még két alany kerüljön a nagyító alá: az első a Toonstruck, '96-ból. Egy stílusok közti crossover… fellengzősen lehetne mondani, hogy a játékipar revánsa a *Roger nyúl a pácban* filmre, csak éppen inverzben. Itt nem a filmalapra firkálták rá a rajzolt szereplőket, hanem a grafikus kalandjátékok képi világába ágyazták bele az FMV trükköket. Na jó, Christopher Lloyd színész, nem pedig trükk, és ő volt a főszereplő, a videóra vett kakukktojás, aki a firkavilágban vállalta a felelősséget a játékos padlóra röhögtetéséért.

Vissza a jövőbe, a második példához: *Black Dahlia*, kilencvennyolcból, ami a klasszikus full motion video kalandok egyik utolsó képviselője. 8 CD, kész Terjengési Világcsúcs. „Talán már senki sem mert annyira pofátlan lenni, hogy e fölé menjen?" – kérdezi az ördögi énem. A játék? Sötét hangulatú sztori, valós alapokon (a clevelandi darabolós gyilkos története, némi misztikummal fűszerezve), a főszerepben egy magándetektívvel, a játékmenetet tekintve Atlantis/Riven stílusban.


Toonstruck (1996)


Igen, Dennis Hopper. Black Dahlia (1998)


Igen, Teri Garr. Black Dahlia (1998)

Kellemes, de nem túl kiemelkedő darab, és talán itt lehetne – pontosabban: itt kellett volna – meghúzni a határt, hogy az előbbi kérdésre ne valami ilyesmit replikázzon a szentem: „Voltak még sereghajtók is, akár PlayStation2-n is, persze már DVD-n, de a stílus manapság idejétmúlt, a játékok meg tartalmilag annyira ócskák, hogy azokat emlegetni kész hullagyalázás."

Korszellem, mondtam az előbb, technológia, gondolom most…

Annak idején mi volt a FMV lényege? Egy trükk volt, egy okos megoldás, digitális mankó, amire a fejlesztők támaszkodhattak. Szépet akartak, és messze van a mennyország kapuja, a real time render, még most is. A játékosok akkor szerették a filmeket. Tudták, hogy anélkül nem kapnának mást, mint pixelt és low-res poligonokat. Így maga a kontraszt is üdítő változatosság, nem beszélve arról, hogy mekkora minőségi előrelépés volt az állóképes megynerések után ilyesmit látni. Egy filmet látsz. *Egy filmmel játszol – fogod?!*

És ma? Mi *lenne* ma a FMV? Táptalaj a gúnykacajhoz, és jogosan. Mert valahol minden játék erődemonstráció, és ennek az üzenete régen az volt: *„Meg tudtuk csinálni – le- és kijátszottuk a technológiát! Hazavittük neked a filmszínházat!"* Ma nem véletlenül nem találkozhatsz egy hasonló játékkal sem. Ami anno kreatív megoldás volt, ma lustaságnak számít, ami azt sugallja: *„Selejtek vagyunk. Át akarunk verni. A valós idejű szemzsibbasztás a mindenható, mi pedig azt gondoljuk, hogy ökör vagy, és elhiszed, hogy 1080p < 8 mm."*

Nem lesz ilyen, mert számolni mindenki tud. Eljuthatunk mi is egyről a kettőre, ott pedig azt kapjuk, hogy úgysem a szemünknek hiszünk, hanem az erőforrás-kihasználtságnak. Pedig ha valami szép és élvezetes, akkor a következő egyenlet kéne, hogy érvényes legyen: az egyik tizenkilenc, a másik egy híján húsz.

Mores inter ludendum se simplicius detegunt. Hú, ez de okosan hangzott, látszik, hogy nem én találtam ki.

Tyler



ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK.

BULLET WITCH (ATARI, X360)

2013, az emberiség a kihalás szélén, a maradék populációt ritkító démonhorda, a gonosz uralmának véget vetni kívánó boszorkány: a Bullet Witch annyira japán, hogy le sem tagadhatná – bődületesen jó minőségű, igényesen kidolgozott CG intro, remek karakterdesign, botrányosan gyenge grafikus színvonal. Az előzetes verzió lényegében a hetekkel ezelőtti végleges japán kiadásnak felel meg, plusz a lokalizáció.

Az első benyomások vegyesek és félrevezetők, bár szegény ronda – olyan, mintha egy erőteljesen a PS2 középszintjét karistoló motorra ráhúztak volna pár effektet, ennek hála viszont, hogy egy dekányit sem szaggat –, maga a játék viszont egész jó. Alicia nem csak karizmatikus, de dögös karakter is, ráadásul két fronton is támadhat: egyrészt az alaphelyzetben a hátára erősített hatalmas gépfegyverrel és az annak végén lévő tüskékkel, másrészt varázslattal. Tárgyakat (autókat, hordókat) lökhet arrébb a testétől akár több méterre, pár másodpercre falat emelhet maga elé ami felfogja a golyókat, később a saját vérével másokat gyógyíthat, vagy egy hatalmas villámcsapással bármit (akár egy tankot is) egyetlen lövéssel romhalmazzá tehet. Az irányítás egyszerű és könnyen megtanulható, csak túl kell jutni azon, hogy az egész bődületesen lineáris és néhol monoton, az ellenfelek mintha klónok lennének, amelyik pedig nem az igencsak gyomorforgató rondaság, de nem a Silent Hill-i pozitív értelemben. Ínyenceknek, megátalkodott shooter fanatikusoknak ideig-óráig jó lehet, de az biztos, hogy nem a 360 kínálat krémjét erősíti majd.



CRACKDOWN (MICROSOFT, X360)

GTA klón egyenesen a GTA-t megálmodó ex-DMA / Rockstar alkalmazottaktól. A Crackdownban sokkal több rejlik, mint azt az első látásra gondolná az ember. Persze, itt is megvan minden, autólopás, fegyveres harc és bandák, csak épp az egész egy igencsak sajátságos, képregényes tálalásban. Hősünk ezúttal a rend őrei közül kerül ki, Pacific City-ben rendet téve az egymással rivalizáló csoportok között, ám nem csak hagyományos fegyverekkel küzd: a város számos pontján elszórt agility gömbök felvételével, valamint a harcok során szerzett skillpontokkal emberfeletti képességekre tehet szert, több méter magasakat ugorhat, elképesztő sebességgel futhat és még ki tudja mit csinálhat. Pont ez adja meg az igazi hangulatát az egésznek, itt szinte minden megtehető, ami máshol nem. Megfelelő fejlődéssel a legtöbb tereptárgy, akár még egy kamion is felkapható és hozzávágható az ellenfelekhez. Azokból pedig nem lesz hiány, a harcok hihetetlenül impresszívek és hatalmas tömegeket vonzanak, ráadásul megállás nélkül özönlenek egészen addig, amíg áll a városban elszórt összes bázisuk. Rombolni a gyúlékony tárgyakat lehet, ráadásul az, aki a robbanás hatósugarában van úgy elszáll, mint a győzelmi zászló, hála az egészet átható HAVOK SDK-nak ami igencsak jó fizikai szimulációval dobja fel az amúgy a GTA és a Jet Set Radio keverékét képviselő látványvilágot. A bejárható világ hatalmas főleg, hogy a háztetőkön való Mátrix ugrálás egy újabb szintet ad neki. Szaggatásnak nyoma sem volt az előzetes verzióban, csupán a popup mértéke zavaró (mert az sajnos hatalmas), az alapötlet maga viszont remek, a képregény rajongó és a GTA iránt vonzalmat érző gamereknek kötelező vétel, már így a preview alapján is.







TEST DRIVE UNLIMITED (ATARI, PS2)

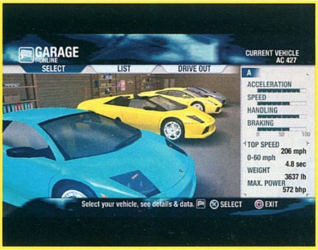
X360-as kitérője után a profitmaximalizálás érdekében PS2-re is beszáguld a Test Drive vagon. Szinte hihetetlen, de igaz: nem csak tartalmilag sikerült hű maradni az alapanyaghoz, de látványvilág tekintetében is! A TDU szép, pokolian szép, messze az egyik leglátványosabb PS2-es autós anyag: a kocsik csillognak és villognak, minden a helyén van, a táj szintúgy gyönyörű, ráadásul annak ellenére, hogy előzetes verzióról volt szó, töltési idő szinte egyáltalán nincs, a popup mértéke pedig elhanyagolható.

Minden itt van, ami a TDU-t sikeressé tette, a több száz kilométernyi bejárható útszakasz, a megvásárolható járgányok, ruhák és épületek garmadája, valamint az online mód: utóbbit sajnos nem állt módunkban megtekinteni működő szerver nem lévén. A járművek dinamikáján mintha javítottak volna, az irányítás érezhetően kézre állóbb és könnyebb lett, kisebb az esélye annak, hogy kifarolnak a kerekek ami nagyon jól jön az éles kanyarokkal telitűzdelt versenyek esetében – a kocsi belsejében pedig sikerült megtartani a műszerfal nézetet. Negatívumot találni nehéz, ugyanazt lehet felhozni, mint a korábbi kiadás esetében: teljesen kihalt, statikus városok, két darab típust variáló forgalom és állandó padlógáz köztes sebesség nélkül.

Portnak mindenképp remek a TDU, a kérdés csupán az, hogy nem késtek-e el vele.

Wilson







PLAYSTATION 3 - AZ ELSÔ MUSTRA TESTKÖZELBÔL

„Wilson, vedd fel a legjobb ruhád, én meg végre lefürdöm, nagy nap ez a mai, háztűznézőbe megyünk! Vőlegény, örömapa és vőfély is leszünk egyben." – valami hasonló nyitánnyal indultunk útnak 2006. december 29-én szárnysegédemmel, hogy otthonában randevúzzunk a következő konzolgeneráció Európában még nem turnézó széphölgyével, a Playstation 3-mal. Az indok, amiért nem vittük rögtön lakásra a kislányt egyszerű: teljes pompájában, a ma elérhető maximális felbontásban akartuk megcsodálni a leendő arát.

Buda, Sony bázis, néptelen hi-tech irodaház. Két ünnep között kihalt a placc. Vendéglátónk fogad, majd bevezet minket a szentélybe, egy lesötétített irodába, ahol az utolsó vacsora – ami nekünk most az első – nemesen felemelő látványvilága fogad minket: a tárgyalóasztal főjén egy ultramodern, 46"-os, 1080p-s Full HD Bravia HDTV pöffeszkedik, a jelenleg kapható legmodernebb típus, az asztal közepén pedig, mint a tálcán kínált, frissen sült, ínycsiklandozó újévi malac, ott pöffeszkedik a menyasszony, a PS3.

Helyet foglalunk és percekig csak nézzük őt. Ismerkedünk. Kóstolgatjuk egymást. Elég nagy, de lapos. Így elsőre a legnagyobb konzol. Tükörfényes. Elegáns. Úri muri. Lassan odanyúlok és megérintem. Hideg. Felemelem. Nehéz. Wilson is, jómagam is megtapizzuk kicsit. Férfiak lennénk, vagy mi a szösz! Ez az előjáték.

Arról vitát nyitni, hogy egy konzol szép-e vagy nem, badarság – ízlésről jó családokban és érett társaságokban nem szokás vitát nyitni, maximum ízléstelenségről, de itt ez szóba sem jöhet. A Playstation 3 egész egyszerűen egy új, talán szokatlan irányvonalat nyitott a konzolok világában. Nem kötelező szeretni, és nem kényszerít senki, hogy rálépj erre az ösvényre. Simán csak fogadd el, hogy most már ilyen is van. Mert mi volt eddig, évtizedekig szinte minden konzol? Egy „puhaműanyag" doboz pár zsinórral, egy játék, amit ha úgy tartotta kedved, arrébb tudtál rúgni, befoczhattad az ágy alá, és akár úgy is kihúzhattad a hálózatból, hogy egyik lábaddal ráléptél az elosztóra, és rántottál egyet a masinán.

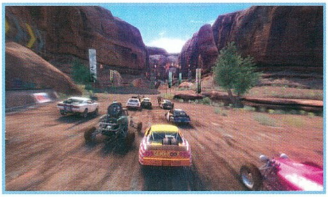
A PS3 kiállását és külsejét tekintve nem csupán játékgép többé – ez a következő lépés előre, meghívó egy olyan felnőtt világba, ami eddig a konzolokra nem volt jellemző. Ez egy hi-tech híradástechnikai eszköz, egy nagy értékű kütyü, olyan, mint egy high-end erősítő, egy kecses HDTV, vagy egy fullos DVD lejátszó, ami tekintélyt parancsol, vonzza a szemet, és megfelelő bánásmódot igényel. Szobadísz is egyben, amit megvásárolsz, élvezettel kibontasz, beállítod a jól kitalált helyére, és onnan valószínűleg már nem is nagyon mozdítod el, maximum a port törlöd le róla. A PS3 anyaga érzékeny, fényes műanyag, ezt nem nagyon érdemes a hónod alá csapva cipelni, vagy minden játék után elcsomagolni.

A SIXAXIS nevű, mozgásérzékelős kontroller első látásra milliméterre akkora, mint egy Dual Shock, de pillekönnyű. Mintha csak egy üres tok lenne. Extra funkció rajta a közepén elhelyezkedő „PS" gomb (pl. ki-bekapcsolásra), a hátsó L2/R2 blokkok pedig nagyobb méretű, billenős „ravaszok" lettek. Vezeték nélküli megoldással működik, aksija a gépről, USB kábelen keresztül tölthető.

A gép menüje ugyanolyan elegáns, mint maga a gép. Aki látott már PSP-t működés közben, az tudja miről beszélek. Fátyolszerű szépség megnyugtató hullám-motívummal, finoman visszafogott, apró minimalista ikonokkal, a MAC-ek világszemléletét idézik.

Hat játék vár ránk, hogy kipróbáljuk őket.

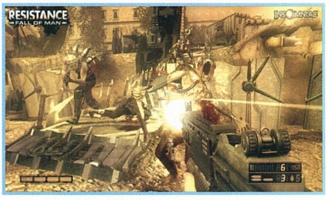
A Motorstormmal kezdünk. Felhúzós, dögös intro, arizonai vidék, pásztázó madárszem kamera, porfelhőben száguldó kamionok, motorok, quadok, buggy-k, aztán az operatőr hirtelen átrepül egy hatalmas hegygerinc felett, beindul a hevimetál, egy pofon az arcodra, hogy térj már magadhoz öcsi, és „Isten hozott a Motorstormban!". A game tulképp egy roncsderbi, tökéletes fizikával (Wilson tesztelgeti, elégedetten csettintget), kiváló nyitócím, ilyenekkel kell eladni egy gépet, ezt mindenképpen érdemes majd megvenni első körben.



Másodikként jön a Resistance: Fall of Man. Alternatív idősíkban játszódó háborús FPS, emberiség vs. idegenek. Hangulatos, abszolút Medal of Honor felépítésű, és a hírek szerint 40 fős netes multija lesz. Én tuti ezt venném második nyitójátéknak a Motorstorm mellé!

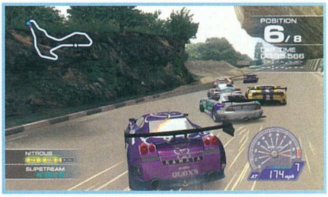
A harmadik egy még erősen kezdeti, alfa stádiumban levő kód, a Lair. Lovagkor, Gyűrűk Ura feeling, ülsz egy sárkányon, repkedsz, tüzet fújsz, és aprítod a többi páncélos szerencsétlent. 1080p-s, de nem igazán látszik rajta, egyelőre. A game a kontroller mozgásérzékelésére épít, számomra kissé nehezen megszokható döntögetéssel, úgy érzem magam, mintha először konzoloznék életemben.







Negyedikként jön a Ridge Racer 7. Ez is teljes nagyfelbontásban fut, 1080p, annyira éles a kép, hogy szinte kiveri a szemed. Driftelgetünk, próbálgatjuk, de leginkább a grafikát vizsgálgatjuk. Visszakapcsolunk 720p-be, ég és föld a különbség!



Ötödik versenyzőnk az F1 – az igazi meglepetés! Nemcsak gyönyörű a game, de eszméletlenül jól játszható, élvezetes, hihetetlenül élethű effektparádé. Eddig nem szerettem az F1 játékokat, de ez most eléggé meggyőzött.

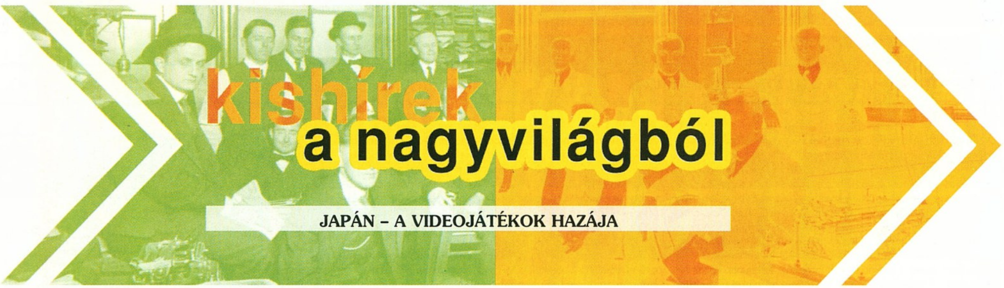


Utolsóként jön a Genji 2. Ninjás, szamurájos kaszabolás, színorgia, katana-suhogás, extraként ide-oda vetődési lehetőség a mozgásérzékelés segítségével.



Nos, ennyi talán elég ahhoz, hogy az a bizonyos kis szúró gondolat elkezdjen motoszkálni ott hátul, a fejetekben. Gondolom kitaláltátok már, mi lesz a főszereplője februári számunknak: igen, a következő hónapben a lehető legrészletesebben bemutatjuk nektek Playstation 3-at, Sony újgenerációs konzolját!

Martin



kishírek a nagyvilágból

JAPÁN – A VIDEOJÁTÉKOK HAZÁJA

A történet pofonegyszerűen kezdődik. Sokan szeretnek eladási adatokkal, vagy épp a híres/hírhedt Gamerankings Top 10-ével, esetleg más hegesztett statisztikákkal előhozakodni, ha érvekről van szó. De sokkal könnyebb dolgunk van akkor, ha a konzoljátékok gyökeréig ásunk.

Amikor a játéktermekben a shoot'em-upok és a verekedős játékok tarolták, amikor még az arcade sajátja volt a sok csillogó-villogó autós stuff (és beszélhetünk itt akár az Outrunról, vagy a jóval, egy dekáddal későbbi Daytona sorozatról), akkoriban a számítógépes játékosok egészen más világokban jártak. Szerepjátékokkal, szabadságot nyújtó szerepjátékokkal kalandoztak, még ha ehhez a megjelenés oltárán kellett is áldozniuk. Bekalandozták az egész univerzumot az Elite-tel, vagy „isteni" lehetőségeik határát feszegették a Popolus-szal. A cikk szerzője maga is rengeteg olyan embert ismer, akik ős PC-snek számítanak, nevetnek, ha a Playstation brand kerül szóba (természetesen az olyan mozaikszavak, mint az Xbox vagy GameCube teljességgel ismeretlenek számukra), és életük legnagyobb játékos élményeit olyan címeknek köszönhetik, melyek a szabadság bonyolult, szabályokhoz kötött, de mégis határtalan lehetőségekkel kecsegtető rendszerét adták meg nekik.

De a legtöbb konzolosnak egészen más stílusok adták meg az örömöt; Martin apánk ezerszer megemlítette, és meg is fogja még, hogy a régi akciójátékok nehézsége pontosan annak köszönhető, hogy az egész algoritmikus történést memorizálni kellett, majd agyunk és reflexeink hadrendbe állításával alkalmazkodni a kihívásokhoz: a mai játékosok vért könnyeznének, míg egy pár pályát végignyomnának egy-egy ilyen játékban.

A játékmechanika fontosabb volt, mint a lehetőségek, melyeket kínált: és ilyenkor születtek olyan legendák, mint a neten keringő „japán Tetris bajnokság, döntő", vagy annak a srácnak a videója, aki két kézzel játszott Ikarugát, egyikkel a fehér, másikkal a fekete csatahajót irányítva. Hogy ez az illető utóbbi maga japán volt-e, vagy sem, lényegtelen: ezeket az extrém dolgokat leginkább ezekben a játékokban találni meg, hisz itt az ügyesség igen komoly próbára tételéről van szó. Hozzá kell tennünk azonban, hogy bár ezek a stílusok ma már csak szinte Japánban találhatóak meg, mégis: ott is perifériára szorultak. A legnépszerűbb műfaj arrafelé most a kvízjátékok, az oktatószoftverek „kategóriája" – és a szerepjáték. Elnézést, a JRPG. Az a japán szerepjáték, melynek alapjait az Enix és Square külön-külön, fokozatosan építgette (a legelső ilyen program természetesen az Enix-é volt, de magát a stílust az egész világon a Square sokkal nagyobb sikerrel terjesztette el, így vált az FF világszerte a legerősebb japán szerepjáték „márkává"), hogy aztán manapság már szinte minden anime vagy manga megkapja a maga JRPG elemekkel bővelkedő akciójátékát, vagy hogy a kis kiadók mind-mind ebben a stílusban lássák a kiugrási lehetőséget.

Persze nem csak ezek a stílusok jellemzik a japán piacot, ott vannak még a Digital Novelek, melyek közül eszméletlenül kevés jut el hozzánk, az is csak mutatóba, és import módon; továbbá a Dating Simulationök: ezt pedig már sokan egyenesen a japánok „betegességének" kimondásakor végső érvként hozzák fel – tegyék csak. Még szerencse, hogy nincs igazuk.

A japánok mindemellett híresek arról, hogy elképesztő részletességgel vázolják fel a koncepciót – a karaktereket úgy tervezik meg, hogy még a hétéves születésnapjukra kapott babát is mellékelik a concept artokhoz, azt is tudják, hogy Tidus milyen rémálmokkal hajtaná álomra a fejét, ha élne, és hogy miért haragszik egyik barátjára, aki pár éve beköpte őt a tanárai előtt. (Vagy épp nem passzolt neki a Blitzball bajnokság döntőjén.) Elképesztő részletekről van szó, mindezt annak érdekében, hogy a rajongók tökéletesen bele tudják élni magukat a szereplők helyébe. Meg természetesen azért is, hogy még több kabalafigurát, képeslapot, kártyát, dráma CD-t, novellát és hasonlókat vásárolhassanak meg velük: olyan üzlet ez, melynél mindkét fél jól jár – egy ideig. Az igazán nagy japán fejlesztők elképesztő maximalizmussal alkotják meg játékaikat – a koncepció kristálytiszta mivoltának és a kőkemény, nagyon komolyan vett munkaórák tízezreinek köszönhető ez. Gran Turismo, Final Fantasy, Metal Gear Solid, Devil May Cry, Ninja Gaiden, Dead or Alive, Tekken, SoulCalibur, Zelda, Rez, Resident Evil, Radiant Silvergun, Silent Hill. Egy-két kakukktojást természetesen elhelyeztünk – de akik ezek mögött a nevek mögött állnak, nem hunyászkodtak meg, az „elhibázottként" számon tartott játékaik is kimagaslottak az átlagból.

Vegyük példának az FFX-2-t, ahol a készítők elmondása szerint soha nem élvezték még ennyire egy játék fejlesztését. És mit kaptak a rajongók? Az FFV-höz hasonló dress rendszert, a többszöri végigjátszás lehetőségét (és szükségét), abszolút non-linearitást, dinamikusabb játékmenetet – persze voltak, akik már temették is a Square-t, nekik ajánljuk figyelmükbe a legutolsó epizódot, a XII-t, mely ismét megmutatja a dolgok helyét a világban. Értelemszerű tehát, hogy egy konzol NEM lehet IGAZÁN erős ezek nélkül a címek nélkül. S, hogy kik próbálkoztak meg a könnyebbik úttal, a cikkből kiderül.

Mielőtt továbbmennénk, kicsit beszéljünk még egy-két fontos tényezőről. Az előbb említett címek 80 százaléka Európában, az USA-ban, Kanadában, Ausztráliában, sőt, úgy en bloc az egész világon hatalmas sikert aratott. Hatalmas siker alatt a több milliós eladott példányszámokat, rekordokat döntögető előrendeléseket kell érteni – a cikkíró maga jól emlékszik a The Legend of Zelda: Wind Waker előrendelésének sikerére, ahol a hiroldalak egytől-egyig kötelességüknek tartották megemlíteni, hogy az előrendelők száma meghaladta a Grand Theft Auto: Vice City addigi rekordként elkönyvelt értékét. Pedig előbbi egy GameCube cím, utóbbi PlayStation 2-re érkezett (először) – a tulajdonosok nagyobb százaléka várt azonban erre a címre a jóval kisebb, negyedakkora felhasználói bázissal rendelkező kockán. Most a SquareEnix hasonló bravúrra készül a Final Fantasy XII-vel, s bár az idők változtak, mégsem szabad lebecsülni játékuk erejét: garantált milliós eladások illetik majd meg az eddigi legfrissebb FF epizódot. A felkelő nap országából érkező AAA+ címek tehát komoly pénzügyi sikereket érnek el mindenütt a világon: fordítva még sincs így. Nem érdekelte a japánokat a GTA, érdektelen számukra a HALO színes-szagos sci-fije, és hidegen hagyja őket a Gears of War adrenalinnal teli háborúja is. Az okokat rengetegen keresték, nekünk nem célunk ennek a mélyére ásni (ez megérne két-három rovatot is, és a témát sokkal inkább pszichológiai irányba terelné, melyre sem ember, sem igény nincs feltétlenül) – kisebb konklúziónk következik: az exkluzív címekért folyó harcban remek fegyvertény egy-egy európai vagy amerikai cég nagy durranása, ám ha mindhárom „nagy" piacon sikert szeretnénk aratni, úgy mindenképpen, kötelező módon szükségünk lesz valamilyen távol-keleten is sikeres zsánerben nagyot alkotni.

Nézzünk most egy pár apró érdekességet, mielőtt még továbbhaladunk a rovat főfogása, hónapunk témája, a legnagyobb kérdés felé. Talán sokan már nem is emlékeznek a Sega Dreamcast névre hallgató konzoljára, melyből világszerte tízmillió darabot adtak el – valamivel kevesebb, mint felét a GameCube és negyven százalékát az Xbox által eladott mennyiségnek. Mégis, amíg a szaksajtó által sok helyen az egekbe emelt Shenmue hatalmas bukta volt a világ majd' összes piacán, addig az olyan széria, mint a Sakura Taisen, sikerrel vette az akadályokat, a cég hazájában minden egyes epizód (mert volt belőle jó pár, az első két rész Saturnra és Dreamcastra érkezett, a harmadik és negyedik már csak a „nextgen" Sega masinára, az ötödik és a ~ nulladik ~ pedig már a csőd utáni időszak képviselője, és mint ilyen, a PC-t és a PlayStation 2-t célozta be magának) több százezres, nem ritkán félmilliós eladásokat ért el. Úgy, hogy a gép felhasználói bázisa nem volt több 3-3.5 millió eladott darabnál.

Mi is volt ez a Sakura Taisen? Egy különös mix, ahol a játék nyugodtabbik részében egy steampunk hangulatú világban (melynek fő helyszínei a mi világunkból kerültek lemodellezésre – Párizs, példának okáért) kell „dating simet" játszanunk: szerelmeket, barátságokat építeni, mindezzel erősíteni a szereplők közötti kötést, mely kötésre a lényegi részben, a mechekkel való körökre osztott összecsapásban szükségünk is lesz. A franchise felépült, ma is él, és a játékon kívül ma már több anime, OVA, manga és movie is létezik – hasonló franchise építés történt itt pár év alatt, mint amit mostanság láthatunk a Hack kapcsán.

Ez tehát az a formula, mellyel egy viszonylag kis felhasználói bázissal rendelkező gépre is lehet olyan játékokat készíte-



ni, mely igazi, megbízható rajongókat termel ki magának – amire aztán később remekül lehet alapozni.

Igen, sokan jól sejtik, hogy melyik pontjához érkeztünk el eme kissé kuszára sikeredett eszmefuttatásunknak: az „Xbox-ügy". Amikor a Microsoft belépett a konzolok világába, nyilván felmerült a kérdés, hogy kiket sikerül meggyőznie, hogy az Xbox névre keresztelt konzoljukat támogassák. Az első megegyezések egyértelműen a Segával történtek (amiben egyébként semmi meglepő nem volt, a Dreamcast létrejöttében is benne volt az MS, elég ha csak a Windows CE jelenlétére gondolunk – de az X irányítója és koncepciója is sokaknak tűnt a fehér holló által kitaposott ösvény folytatásának). Először jött ugye a Shenmue amerikai megjelenése X-re, a készülő Panzer Dragoon Orta bejelentése, a Jet Set Radio Future fejlesztése: mi volt a közös eme címekben? Nos, egyik sorozatra sem jellemző, hogy hatalmas anyagi sikereket ért volna el, vagy hogy milliós rajongótáborra tett volna szert. A hithű SEGA rajongókat könnyedén sikerült a gép mellé állítani – de ez nem feltétlenül elég ahhoz, hogy a japán piacon az Xbox komoly tényezőként legyen számon tartható. Megjegyezhetjük, hogy sem a Virtua Fighter, sem a Sakura Taisen nem vándorolt át a dobozra, és az új megjelenések egyes egyedül a PS2 tulajokat boldogították. De az amerikai illetőségű cég több pofont is kapott a japán társaktól: a Level5 által fejlesztett True Fantasy Online megjelenésére rengetegen vártak – egy igazi, konzolra fejlesztett cel-shadinges MMORPG lett volna, és a fejlesztőket ismerve egy igazán minőségi darabról lett volna szó. Miért a feltételes mód? Mert a Level5-öt később egy legenda fejlesztésével bízták meg, melyet Dragon Quest VIII-nak hívnak. Mit csinál ilyenkor a japán fejlesztőcsapat, kik az ominózus sorozat legelső részein nőttek fel, és talán épp az volt a vágyuk, hogy valaha hasonlót fejleszthessenek? Lehetőséget kaptak rá, hogy ne hasonlót, hanem magát a DQ széria legújabb epizódját készítsék el. Innentől kezdve a True Fantasy Live Online sorsa megpecsételődött, és bár sokan pletykálták, hogy PS2-re, PC-re, vagy akár X360-ra újra feléled a game, ennek esélye az idő múlásával egyre inkább csökken. Az egyetlen fejlesztőcsapat, mely ténylegesen támogatta a dobozt odakint, a Team Ninja volt: a Dead or Alive (és annak kiegészítése, az Xtreme Beach Volleyball), a Ninja Gaiden tipikusan keleti ízlésnek megfelelő címek voltak: el is adták azt a pár százezer gépet – egy brand pontosan erre képes –, az már egészen más kérdés, hogy ennél jóval többre lett volna szükség.

Megérkezett az Xbox 360. A hazai online fórumokon már a gép megjelenése előtt elkezdődött a frőcsögés, melyet csak tetézett a gép elképesztően sikertelen japáni rajtja – egyesek odáig merészkedtek, hogy arra próbálták „buzdítani" a céget, hogy teljesen hagyja ott a japán piacot, ne foglalkozzon azokkal, akiket ennyire nem érdekel az amerikai gép. Pedig a géppel semmi probléma nem volt, nincs is a mai napig: csak egy elvi kérdés, a bizalom hiánya. Azok, akik elkötelezett Team-Ninja rajongók Japánban, megvették a gépet, de más nem. A Microsoft azonban nem ült tétlenül és remek, elképesztően remek irányba halad. A Mistwalkerrel való közös munka komoly távlatokat nyitott meg előttünk: a készülő – és azóta megjelent, sokak által remekül megjósolt közepes eladásokat produkáló – Blue Dragon nem máshoz köthető, mint Japán legnagyobb élő legendájához, Akira Toriyamához, kinek munkássága tucatnyi mangakát inspirált (többek között az ebben a hónapban komolyabban szemrevételezett Naruto alkotóját is) – a zsáner pedig természetesen japán szerepjáték. Azoknak, akik a BD nyitóhetén produkált 70 ezres eladást keveslik, itt egy érdekesség: az utána pár héttel megjelent Wild Arms Vanguard (egy bejáratott, majd egy évtizede élő franchise) PlayStation 2-re érkezvén alig 67 ezer vásárlóhoz jutott el. Egy többszörös felhasználói bázissal rendelkező gépre. Fontos megemlítenünk, hogy már megerősítették, hogy készülőben van a folytatás. Hogy ez miért fontos? Azért, mert ez bizalmat sugall! Ebből franchise lesz, és ha valamire, akkor erre vevők a japánok. Készül a Lost Odyssey, mely valami fenomenális steampunk hangulatot hordoz magán, azon túl, hogy ő is JRPG-nek készül. A cikkíró nem lenne meglepve, ha annak is már második epizódjáról, illetve készülő manga/anime szériáról beszélnének a megjelenés közeledtével.
Mik azok a célok, melyeket követve az MS egy kisebb, szolid sikerre viheti a harmadik konzolját odaát (vagy legyünk NAGYON optimisták: akár az X360-at)? Ip-t, franchise-t, brandet kell építeni, olyan sziklaszilárd alapokon nyugvó várat, melyre bátran alapozhat bármelyik vásárló. A cégnek hosszú távon kell gondolkoznia, és a japán fejlesztőket mindennel ellátni, ami csak a játékfejlesztéshez szükséges: pénzzel, supporttal, kőkemény reklámokkal. Egyelőre megnyertek egy legendás fejlesztőcsapatot (a Mistwalkerben a Final Fantasy-k mögött álló legnagyobb koponyák tartózkodnak), és több JRPG van készülőben (Chopin no Yume, példának okáért) – a lényeg, hogy ne álljanak meg, és az eddig vacilláló vásárlókat is meggyőzzék arról, hogy ez a gép nekik való. Többé nem ok a nagy méret (a PlayStation 3 nagyobb), nem ok az ár (a PlayStation 3 drágább) – már csak annyi a dolguk, hogy folyamatosan lebegjen az emberek szeme előtt valami, amire várhatnak. Reméljük, van még a tarsolyban pár ötlet, mondjuk a tavaszi, és a jövő karácsonyi szezonra is.
Ezzel természetesen visszatérhetünk cikkünk kezdetéhez, és emlékeztethetünk rá mindenkit, hogy ezzel az amerikai és európai vásárlók is jól járnak: rengeteg olyan cég van odakint, mely mindig is tudott újat mutatni a nálunk divatos stílusokban is – elég itt a Gran Turismo-ra gondolnunk, vagy a CAPCOM-féle Dead Rising esetére: japánok készítették azt a remek játékot, melyet nem is feltétlenül a hazájukba szántak, hanem Amerikába, ahol éppen tombol a retro-horror láz. De szintén tőlük érkezik még a Lost Planet is, melytől nem kisebb dolgot várunk, mint hogy újradefiniálja az igazán nehéz, klasszikus akciójátékok stílusát.

Múlt, jelen, jövő – rengeteg kérdés van, és sok-sok ismeretlen tényező, a handheld piacot például meg sem említettük ezúttal (talán majd máskor – egy felelőtlen bírálat akármelyik oldal irányába elképesztően sok indulatot szülne), de remélhetőleg picit sikerült felvilágosítani azokat, akik eddig nem követték figyelemmel a japán (nem, nem akarjuk tudni, hányszor írtuk ezt a szót le eme két oldalon) **(22-szer. Martin)** piac történéseit: talán ezután érthető, miért ilyen kritikus pont ez bármelyik konzol sorsát illetően. A konklúziók levonását mindenkinek saját magának kell elvégezni – kellemes elmélkedést kíván:

Oldern





2006 legjobb játékai

2006-ban nagyon jó volt játékosnak lenni, több szempontból is. Egyrészt, mert egy év késsel ugyan, de novemberben a hazai porondra is kimerészkedett a 360 – méghozzá nem is akármekkora felhajtás és támogatás kíséretében –, másrészt mert végre tényleg beköszöntött a következő generációs korszak. Immáron nem csak papíron vagy zárt ajtók mögött létezik a luxuskategóriát erősítő PS3, és végre lehullt a lepel a nagy Nintendo forradalomról is (vaskos bemutatónk pár oldallal arrébb található!). Hihetetlen esztendőnek nézünk elébe, hiszen most már valóban egy versenynek lehetünk a szemtanúi, egy olyannak, amelynek a győztese a játékos, akármelyik masinára is tegye meg a tétjét – de mielőtt elmerengenénk a jövő ígéretében, kategóriákra bontva, több órás fejtörés, számolgatás, osztás-szorzás után a jelölteket és győzteseket kiválasztva bemutatjuk nektek azt, hogy mi, az 576 Konzol szerkesztőgárdája mit tartottunk az elmúlt év legjobb játékainak!



AZ ÉV JÁTÉKA » AUTÓS

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

Kiadó: **Sega** Fejlesztő: **Sumo Digital**

Az autós játékok kategóriája sajnos alig három olyan versenyzőt tudott felmutatni, mely érdemes volt a jelölésre – a Toca Race Driver 3 hihetetlen összetettségével, tucatnyi versenykategóriájával, temérdek vezethető járművével, az utolsó anyacsavarig állítható járgányokkal próbált érvényesülni, ám egyértelműen a szimulációt előtérbe helyező játékmenetével nem lett közönségkedvenc. A Need for Speed éjszakai szériája idén is jött, látott és... kisebb ováció kiváltásán kívül másra sajnos nem volt képes. A formula minimálisat változott, a téma lassan, de biztosan kifulladt, ezt pedig sem a tuningolás finomítása, sem a pár apróbb újdonság nem volt képes kompenzálni. Szeptemberben betoppant az elmúlt években alaposan megtépázott Test Drive sorozat újdonsült vállalkozója. Az Unlimited már az E3-on felkeltette az érdeklődésünket, működés közben, LIVE-ra kapcsolva pedig az állkapcsunkat is letépte. Így kell masszív területet felvonultató, gyakorlatilag nyitott, kötött pályáktól nem függő autós száguldást tető alá hozni!

A kategória nyertese végül mégis az **Outrun 2006 Coast 2 Coast** lett, annak ellenére, hogy lényegében a felújított Outrun újrakiadása pár hozzácsapott pályával és játékmóddal, multiplatform megközelítéssel. Mégis, hiába telt el két év azóta, hogy egy erősebb platformon bemutatkozott, egy dekányit sem vesztett fényéből, továbbra is az elérhető legjobb, klasszikusnak minősíthető árkád autós őrület, amely bárhol, bármikor, bármekkora adagban fogyasztható, korosztálytól függetlenül: azért pedig különösen nagy dicséret jár a SEGA-nak, hogy bárminemű csorbítás nélkül sikerült áthajítania PS2-re.











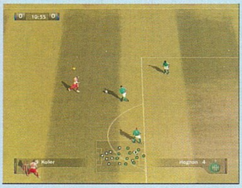
AZ ÉV JÁTÉKA »

SPORT

FIFA 07
Kiadó / Fejlesztő: **EA Sports**

A sport kategória pontosan olyan volt, mint az autós – kevés, ám közepesen erős jelöltek mezőnye. Na persze ez így, ebben a formában nem egészen igaz, hiszen itt évtizedek óta bejáratott franchise-ok küzdenek egymással, gyakorlatilag minimális módosítást és újdonságot felmutatva évről évre. A hazai sportcsatornák áldásos hatásának hála a jelenleg nagy népszerűségnek örvendő amerikai foci miatt már alapjáraton nagy előnnyel indult a Madden NFL '07, ráadásul az EA Sports szimulátora talán ez az a sportjáték, amely évről évre a legtöbbet fejlődik úgy, hogy minőségében semmit sem romlik.
Az idei év a nagy meglepetéséké volt, a **FIFA 07** magyar szinkronjának bejelentése elég volt a raktárkészlet elkapkodásához, az a tény pedig, hogy az EA végre észbekapott és látványos újdonságokat eszközölt, mindenképp díjazandó, hiszen a FIFA végre kezd kilábalni abból a gödörből, amit még 2003 körül ásott maga alá, így egyértelmű, hogy idén ő távozhat a trófeával, annak ellenére, hogy a PES6 hozta a szokásos formáját, de újítások terén nem mutatott fel túl sokat.











AZ ÉV JÁTÉKA »

SZEREPJÁTÉK

FINAL FANTASY XII
Kiadó / Fejlesztő: **Square Enix**



Szerepjáték fronton mindig nehéz helyzetben vagyunk, míg más kategóriában néha úgy kell összekapargatni a jelölteket, addig itt évről évre meg kell küzdeni a megállás nélkül áramló JRPG-k tengerével és keményen szortírozni. Idén kicsit más volt a helyzet, lassan de biztosan érezhetővé válik, hogy már egyik nagy kiadó sem összpontosít annyira a favorizált PS2-re, mint korábban, inkább nextgenre gyúrnak. Természetesen azért meghatározó játékok akadtak, ilyen volt a korábban elképzelhetetlennek hitt Disney-Square páros közös munkájának folytatása, a Kingdom Hearts 2, ami az elődösszes pozitívumát megtartva fejlesztette sikerrel tovább a már bevált formulát, megtartva annak hangulatát és varázsát is. A Grandia 3 sajnos nem pukkant akkorát, amekkorát kellett volna neki, ellenben az Elder Scrolls negyedik felvonása, az Oblivion egyértelműen a dobogó második fokára küszött. A hibákkal és idegesítő momentumokkal megvert Morrowind folytatás minden negatívuma ellenére az egyik legjobb nyugati CRPG, amit évek óta láttunk, verhetetlen hangulata, hihetetlenül tartalmas játékmenete, elképesztő méretű bejárható területének hála nem csak kategóriájában, de a platformon is egyedülálló eredményt ért el.
Mégis, a győztes már látatlanban az utolsó PS2-es **Final Fantasy**, a tizenkettedik felvonás, az, ami végre tényleg megreformálta a több epizód óta átszabásért kiáltó sorozatot. Nincs annyi hely és idő, hogy éltetni lehessen, így tessék újból elolvasni előző számban publikált tesztünket.



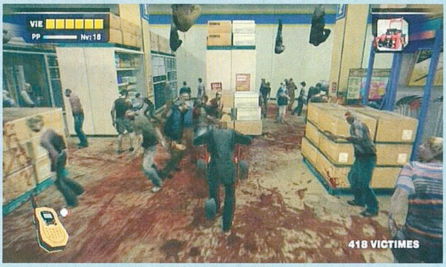


AZ ÉV JÁTÉKA »

AKCIÓ

DEAD RISING

Kiadó / Fejlesztő: **Capcom**





Idén jött el az ideje annak, hogy végre kettéválasszuk a tengert és két részre hasítsuk azt a kategóriát, amelynek indulói évek óta azon vannak, hogy több stílust vegyítsenek egymásba, így jött létre a külön akció és a shooter szakosztály, most az előbbivel foglalkozunk. A helyzet nehéz, sok az induló, de szerencsére tudtunk szortírozni. Az idei Splinter Cell olyan volt, mint a PES6: körülbelül ugyanazt hozta, mint tavaly, a felpiszkált látványt leszámítva, így ő már az első körben kiesett. A Saints Row nem váltotta meg a világot, közepes GTA klón mivolta ellenére ideig-óráig szórakoztató, de az igazi élvezet csak jövő ilyenkor jön a GTA4 személyében. A Yakuza kellemes japán alvilági történetével, ötletes ámbátor nyers harcrendszerével szokványos akciót mutatott fel, ellenben a Hitman: Blood Money-vel ami egyértelműen a kopasz bérgyilkos eddigi legjobb kalandja. Úgy tűnik, hogy így a negyedik részre végre magukra találtak a készítők, orvosolták minden hibát és piszkosul hangulatos, összetett és furmányos pályákat egymáshoz kapcsolva megalkották az eddigi legjobb Hitman kalandot. A Bully alaposan meglepett mindenkit, a Rockstar megint megcsinálta a lehetetlent, a diákcsínyek világa utánozhatatlan hangulatával már az első másodpercben a képernyő elé bilincselt és nem is engedett el a stáblista végéig.

A győztes azonban még ennél is nagyobb meglepetést okozott: augusztusban megjelent publikus demója megérdemelten vált egy héten belül a legtöbbet letöltött előzetesévé, így nem volt kérdéses a lényegesen nagyobb, tartalmasabb teljes változat megjelenésével, hogy ő lesz a kategória győztese – zombikat irtani jó, a **Dead Rising** pedig minden eszközt megad ehhez.

AZ ÉV JÁTÉKA »

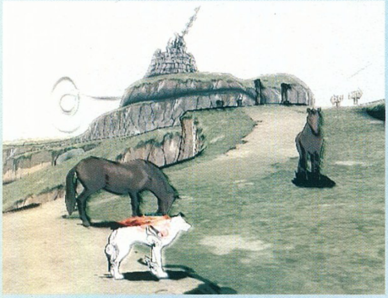
KALAND-PLATFORMER

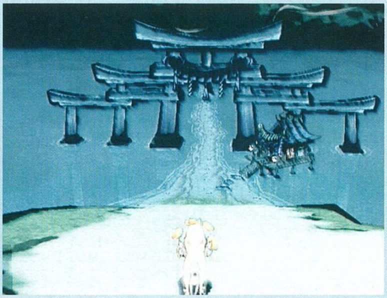
OKAMI

Kiadó / Fejlesztő: **Capcom**

Sajnos egyre inkább úgy néz ki, hogy kezd haldokolni a platformműfaj, így kénytelenek voltunk a kilencvenes évek közepétől szintén stagnáló kalandjátékokkal egy tető alá hozni és közös kategóriát alkotni. Első körben a Tomb Raider: Legendet véstük fel, ami sikerrel kárpótolt mindenkit az Angel of Darkness okozta sokk miatt. A rá pár héttel érkezett Daxterre mind a mai napig nem találunk szavakat: ha volt olyan játék amely megmutatta, hogy mire is képes a PSP, akkor az mindenképp a Jak & Daxter spinoff volt. A szintén PSP-n mozgó LocoRoco az az egyedi és furcsa játék, amelyre akkora szüksége volt már a platformnak – a nagy színes pacák kalandja annyira debil, annyira bájos, hogy nincs ember, aki ne szeretné. Az Xbox talán utolsó grandiózus játéka, a Dreamfall nem okozott meglepetést, a TLJ folytatása szavakkal leírhatatlan hangulatával rabul ejtő élmény volt, ráadásul az általa bemutatott világ varázsa már önmagában megérdemelt volna egy különdíjat, azonban a megvalósításban rejlő buktatók, a kisebb bugok és hajmeresztő momentumok miatt nem robbant akkorát, mint amekkorát megérdemelt volna.

Ám nem ennek köszönheti a győztes **Okami**, hogy feljutott a trónra: az Okami pozíciója már akkor biztos volt, mikor ki tudja hány évvel ezelőtt az azóta már bezárt Clover Studios bemutatta. Az Okami maga a megtestesült gyerekkori álomfüzér, a japán mitológia interaktív prezentációja. A Zeldát idéző játékmenet már a maga nemében megér egy misét, de a legjobban talán az a festményszerű grafikus körítés fogott meg minket, amely kis túlzással a legszebb látvány, amit valaha is láttunk.













AZ ÉV JÁTÉKA » LÖVÖLDÖZŐS

BLACK

Kiadó: **EA** Fejlesztő: **Criterion**

Jó dolog shooter rajongónak lenni, hiszen a stílus évről-évre erősödik, egyre több és nívósabb jelentkezőt mutat fel, nem volt ez máshogy idén sem. A majdnem egy évtizedig halogatott Prey a legnagyobb meglepetésre nem bukott hatalmasat, sőt: a nyári uborkaszezon talán a pénzét leginkább megérő szoftvereként került fel a polcra. A Doom 3 motor által hajtott FPS vadonatúj megközelítésével bizony okozott pár meglepetést, kár, hogy rövidsége és kidolgozatlan multiplayer módja miatt nem volt több egy egyszeri kalandnál. A Killzone: Liberation hozta a papírformát, taktikai megközelítésével egy új ízt adott a PS2-n bemutatkozott remek világnak, ráadásul hajmeresztően szép három dimenziós tálalásával újabb bizonyítéka annak, hogy a PSP-ben még mindig elképesztő potenciál van. A Syphon Filter szintúgy erről tett tanúbizonyságot, ráadásul egy olyan sorozatot ismertetett meg a handheld közönséggel, amely sajnos ebben a generációban érthetetlen okokból nem kapott akkora figyelmet és odaadást. Gears of War, Gears of War... sajnos azt kell, hogy mondjuk, idén ebben csalódtunk a legnagyobbat, saját hibánkból: a megváltót vártuk, helyette pedig egy igen erős shootert kaptunk. Ám miután az ember túllép azon, hogy a GoW-nál jelenleg nincs szebb a földön, bizony meglátszanak a hibái, és az, hogy nincs lelke, nincs meg benne az a zsenialitás, ami azzá tett más legendákat, amivé.

Így nem volt nehéz meghozni a döntést – az év elején berobbant **Black**nek akkora hatása volt, hogy még mindig nem hevertük ki. A fegyverfetisiszták végre teljesen kiélhették magukat, a visszafogottan rombolható környezet pedig feltette arra az i-re a pontot, aminek az alapját a fegyverek végre érezhető ereje fektette le.

» AZ ÉV JÁTÉKA » FINAL FANTASY XII

Kiadó / Fejlesztő: **Square Enix**

És most, szólhatnak a fanfárok, indulhat a tűzijáték – hölgyeim és uraim, tisztelt publikum, 2006 legjobb játéka a megreformált **Final Fantasy XII**!

Mind a mai napig vita tárgyát képezi egyes körökben, hogy az FFX-2 a rajongók hátba döfése, és / vagy megbocsájthatatlan bűn-e a játékosok, és úgy globálisan az egész világ ellen. Ám a tény ettől még tény marad, a harmadik és egyben utolsó PS2-es felvonás minden szempontból felülmúlta a várakozásunkat. A Vagrant Story jegyezte fejlesztőgárda már jó előjel volt a végeredményre nézve – mivel félünk a kínzásoktól, ezért csak halkan, suttogva jegyezzük meg, hogy szerintünk nem az FF7 volt a PS1 korszak legjobb JRPG-je, hanem a Vagrant –, hiszen az első képek és információk bíztatóak voltak. A manapság oly divatos „dobjunk egy nyitott világot a játékos elé és óvatosan terelgetve hagyjuk, hogy arra menjen, amerre csak akar" megközelítés abszolút telitalálat, különösen a tizedik rész borzalmas linearitása után, ráadásul a világ, amely megjelenítésre került, pazar lett. Egyrészt, mert nem annyira idegen a GBA-s FFTA ismerősei számára, másrészt, mert varázslatosan elegyíti az arab világ mondavilágát az FF sajátságos mágiájával.

Mindig is szerettük, ha valami mert újítani, ám a direktori székbe ültetett Hiroshi Minagawa ennél jóval tovább ment, az FF12 így forradalmi jelentőségű. Már-már eretnekség volt az FF stílusjegyként elkönyvelt harcrendszer átszabása és valós időbe való áthelyezése, de végül bejött a számítás, a tizenkettő érezhetően dinamikusabb, kevésbé széttagolt, mint elődeinek sora, ez pedig jót tett mind a dramaturgiának, mind a játékmenetnek. És akkor még nem is tettünk említést a zseniális gambit szisztémáról, a programozható társakról, az intuitív és egyszerű kezelőfelületről és arról a nem elhanyagolható tényről, hogy mindezek ellenére a játékról süt, hogy Final Fantasy. Rajongónak, újoncnak egyaránt ajánlható, bár a kissé felpiszkált nehézségi fokozat illetve az esetenkénti monoton szakaszok elriaszthatják a bátortalanabbakat, de ha jót akarnak maguknak, nem hagyják ki a Final Fantasy főnixmadárként való feltámadását.

Innentől fogva most már csak azért kell imádkoznunk, hogy az FF13 világának többszöri megerőszakolása jól sül el és tanul abból, amit az FF12 letett az asztalra. Mert az, kérem szépen, 2006 legkiválóbb játékát eredményezte!







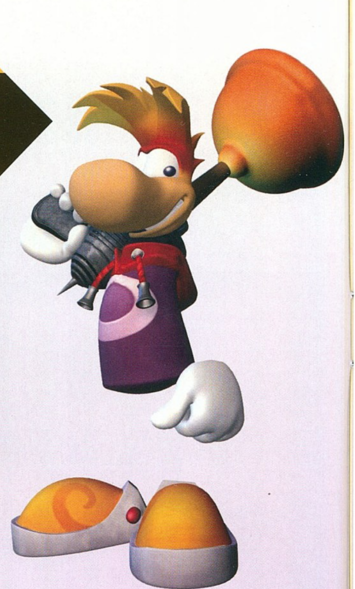






Visszatekintő

RAYMAN - TÖRTÉNELEM



„Rayman világában a természet és az emberek békés harmóniában élnek egymás mellett. A nagy Protoon biztosítja a békét, a harmóniát és az egyensúlyt az univerzumban. Egy végzetes napon a gonosz Mister Dark legyőzi Betilla-t, a nagy Protoon őrzőjét, majd ellopja azt. A körülötte lebegő electoonok elvesztik stabilitásukat és szétszélednek. A kaotikus birodalomban furcsa dolgok, félelmetes és veszélyes lények tűnnek fel, akik minden electoont összeszednek, amit csak találnak. Rayman, a világ őrzője felkerekedik, hogy kiszabadítsa az electoonokat, visszaszerezze a nagy Protoont titokzatos elrablójától, hogy helyreállítsa a harmóniát. De a rosszfiúk vajon nem állnak-e majd az útjába?”

1995

RAYMAN (Jaguar, Saturn, Playstation)

Rayman 1995. szeptemberében Atari Jaguaron, rá két hónappal pedig PlayStationön és Saturnon mutatkozott be. Sikerének titka több dologban rejlett: egyrészt, mert közvetlen konkurense nem volt, másrészt, mert jelentősen túlmutatott a szintén ebben az évben debütált Yoshi's Islanden. Műfaját tekintve tradicionális, oldalra scrollozós platformer. A kaland során hat világ volt bejárható, melyek mindegyike három / négy szintre oszlott. Minden szinten a cél a hat electroon ketrec megtalálása és kinyitása. Rayman mozgásrepertoárja nem volt túl széles, a sétáláson, ugráláson kívül csupán elvétve alkalmazhatott speciális mozdulatokat – mind közül talán a legismertebb a rotor módjára pörgethető haja volt. Elsődleges támadása saját ökleinek eldobása, melyek bumeráng módjára automatikusan visszatértek a testéhez. A platformrészleg klasszikus trükköket alkalmazott, az azonnali halált okozó mély gödrök, hatalmas tüskék kihagyhatatlan elemeknek bizonyultak. Az ellenfelek száma és fajtája külön dicséretet érdemel, szívósságuk furcsa, nem egy lény több ütést is kibírt, némelyik távolról támadott. A Rayman ismérve nehézségi foka: míg a stílus többi képviselője viszonylag könnyed és folyékony játékmenetet kínált, addig itt a néha kissé gyenge nézet miatt számtalan alkalommal kellett újrakezdeni az adott szintet. Az akkori kor követelményeinek megfelelve teljesen kétdimenziós, kristálytiszta látványvilággal, vibráns színekkel és remek animációkkal rendelkezett. 2006-ig bezárólag 3.5 millió példányban fogyott, minden idők legnagyobb példányszámban értékesített PS1-es játéka az Egyesült Királyságban.

1999

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE (N64, DC, Playtation)

Százezer munkaóra és alig két év után landolt a folytatás – a **Rayman 2: The Great Escape** minden szempontból felülmúlta elődjét. A történet ezúttal a világ szíve körül bonyolódott, mely 1000 lumra tört és szétszóródott a tájon. Eközben egy egész seregnyi robotkalóz a hírhedt Razorbeard admirális vezetésével uralma alá veszi a planétát, elfogva többek között Raymant és barátait is. Rayman és társa, Globox már a játék első percében megszökik a börtönből, hogy felkerekedve kiszabadítsák a lumokat és megtalálják a négy legendás maszkot, amivel megmenthetik a világot. Az egyszerű alaphelyzetből végül pár fordulatot tartalmazó sztori kerekedett ki, ám újítani inkább a játékmenetet / designt tekintve újított. Első körben hátrahagyta az oldalra scrollozást, helyére teljesen háromdimenziós megjelenítés és mozgásszabadság került – olyan látványos szabadság, hogy forradalmi módon a már teljesített pályákra is vissza lehetett cammogni a hátrahagyott nyalánkságokért. Hosszúságban és méretben egyaránt előrébb lépett, megközelítőleg 40 hosszú és változatos pályát tartalmazott. Ehhez mérten idomult az új ellenfél-repertoár, a nehézségi fok pedig a sok negatív visszajelzésnek hála tökéletesen el lett találva. Gyakorlatilag minden platformot megjárt, ráadásul az egyes verziók eltértek egymástól – a Dreamcast kiadás minijátékokkal, a Playstation verzió angol hanggal ellátott karakterekkel került fel a polcra. Egy feldolgozást is megért, a PS2-es *Revolution* a grafikus renoválás mellett egy tucat módosítást is eszközölt a pályadesignban, a 2D-s tereptárgyakat pedig három dimenziós objektumokra cserélte.



Rayman



Rayman



Rayman 2



Rayman 2



Rayman 2 GBA

2001

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC (PS2, XBOX, GAMECUBE)

A harmadik Rayman felvonásban ezúttal Globox okozza a galibát – a sötét lumok hercegének felzabálásával Globox magára haragította a hoodlumokat, akik mindenáron vissza akarják szerezni mesterüket és parancsolójukat. Raymanre vár a feladat, hogy megtalálja a gyógyírt a Globox-ban székelő gonosz kiűzésére és helyreállítsa a békét. A Rayman 3 viszonylag rövid volt, alig kilenc világot tartalmazott, megközelítőleg 14-15 órányi játékidőt nyújtva. A Rayman 2-ben bevezetett újdonságok többsége maradt, a korábbi pályákra ezúttal is vissza lehetett mászkálni, plusz a jelentősen erősebb hardvernek hála a bejárható terület nagysága és mélysége is jelentősen megnőtt. Egyedüli problémát talán a kamerakezelés jelentett, de kis megszokás után használható volt. A design mégis sok kritikát kapott, talán azért, mert látszott rajta, hogy Ancel nem vett részt a munkálatokban (ekkor már a Beyond Good & Evil végső simításait végezte).

2002

RAYMAN ARENA (PS2, XBOX, GAMECUBE)

A Rayman M (Arena) a sorozat első többjátékos hirigre tervezett lombikbébije. A platformer megközelítés versenyzésre cserélődött, járműves száguldás és lövöldözés alkotta a fő gerincet. Nemhogy osztatlan sikert, de közepes értékeléseket is épphogy kiérdemelt magának, leginkább az új design kidolgozatlansága volt a panasz tárgya, a kevés játékmód, a gyorsan monotonná váló száguldás és az akkori kor színvonalától elmaradt látványvilág okán került a polcok hátsó felére.

2003

RAYMAN RUSH (PLAYSTATION)

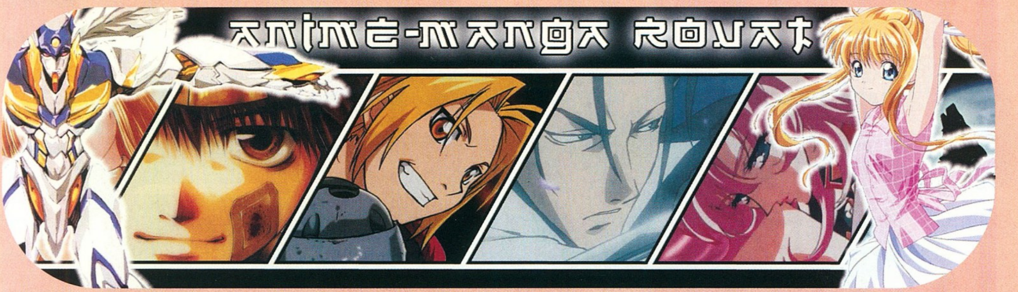
Az egy évvel később érkező **Rayman Rush** lényegében ugyanaz, mint a Rayman Arena, csak pepitában, más platformon. Az alapból budget árkategóriás, Playstation exkluzív epizód a második Rayman felvonás karaktereit vonultatta fel egy többjátékos módozatra tervezett térképkollekcióba injekciózva. A 24 pálya maximálisan négy játékossal birkózott meg, lényegében egy nagy száguldás volt csak épp versenyautók nélkül. Mivel ekkoriban már inkább a PS2 került előtérbe, szinte teljes csendben jelent meg, figyelmet alig kapott annak ellenére, hogy megőrzött minden pozitívumot, amit a Rayman 2-be sikerült beletuszkolni.

HANDHELD RAYMANEK

Hordozható Rayman változatok mindig is voltak és lesznek, első körben a **Rayman** lett áthajítva Game Boy Colorra, de számos változtatással: az eredeti verziótól eltértek a világok, Rayman ökle már alapból a helyén volt, futni viszont nem tudott. A Rayman 2 szintén GBC-n hódított, klasszikus kétdimenziós, oldalra scrollozó platformer formájában. A második felvonás később DS-re is megjelent, gyakorlatilag az N64-es kiadás direkt portjaként az érintőképernyős irányítást leszámítva, ám a kiadás kidolgozatlansága miatt alaposat hasalt mind a kritikusoknál, mind a kasszáknál. A **Rayman 3** GBA-s változata maradt a kaptafánál és a második dimenziónál. Története eltért a fő vonaltól, a Rayman 2 és a Rayman 3 egyes pontjait vegyítette. Az utolsó handheld kiadás a Raving Rabbids előtt a centenáriumra kiadott **Rayman 10th Anniversary** volt, amely a Rayman Advance-t és a Rayman 3-at tartalmazta egy csomag keretén belül.
Több Rayman napjainkig nem született, leszámítva a meg nem említett PC-s kiadásokat illetve a kettő mobilváltozatot.



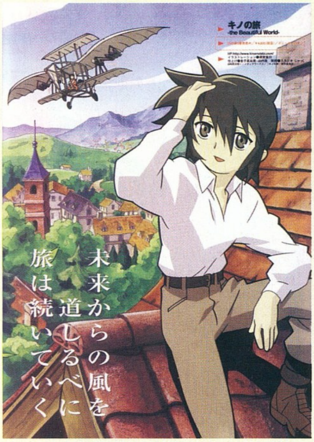

Rayman 3 · Rayman 3 GBA · Rayman 10th · Rayman Arena · Rayman Rush



HETEDIK FELVONÁS: ÚTKERESÉS

Elérkezett hát a 2007-es esztendő, tehát ismét egy évet magunk mögött hagytunk. Ez a hangulat uralkodott a cikkírón, amikor az e havi anime-manga adag kiválasztásán ügyködött. Nem volt egyszerű munka, az biztos; rengeteg koncepció volt a fejben: voltak, akik vígjáték irányba szerettek volna elmenni, nem lett volna rossz, ha beszélünk az új megjelenésekről, vagy felgöngyölítünk néhányat az ősi legendák közül. Ebben az időben azonban mégis három olyan darabot veszünk elő, melyek sikeresen juttatják az emberrel eszébe, hogy milyen különleges utazás ez az élet. Megismerünk, elfeledünk, gyarapodunk, elzüllünk – a kulcs azonban az, hogy mindig tisztában legyünk ezen folyamatok okaival. Ehhez pedig sosem árt egy kis segítség: nem kevesebbre vállalkozunk hát ebben a hónapban. Air, Stigma, Kino no Tabi.

KINO NO TABI (KINO UTAZÁSA) (13 EPIZÓD + MOVIE)



A Kino no Tabi Shigusawa Keiichi alkotása és 2000-ben jelent meg először, a változatosság kedvéért nem manga formában, hanem a „ranobe" (light novel, raitou noberu) névre hallgató módon, ami képekkel illusztrált novellát jelent. Ez az elsősorban tinédzsereknek szánt forma egyébként sok sikeres sorozat kezdetét jelentette, a Slayers és a Scrapped Princess is megjelent már ilyen módon. Amivel mi most foglalkozni fogunk, az az anime változat, kezdjük hát.

A történet egy teljesen alternatív világba kalauzol bennünket, idegen országokkal, erősen anakronisztikus elemekkel rendelkező technikával (a fényképezőgép néhol múlt századi, de mégis, némelyek beszélő, érzékelő és mozgó emberformájú robotokat használnak – például okáért) és minimális misztikus elemmel. Főhősünk Kino, aki egy vándor, Hermes névre hallgató beszélő(!) motorjával járja a világot, hogy minél több népet, szokást, kultúrát ismerjen meg. Egyetlen szabályt tart be utazásai során: mindenütt két éjszakát tölt, aztán ismét útra kél. Hogy miért, arra megkapjuk a választ: „Ha több időt töltenék el egy helyen, félő, hogy letelepednék". Nos, ahogy egyre több helyszínt ismerünk meg Kino utazásai által, úgy egyre inkább abszurdnak tarthatjuk majd eme kijelentést: a bemutatott városkák mind-mind furcsábbnál-furcsább szokásokat, embereket mutatnak nekünk meg.

Először csak finoman adagolják a beteges adalékokat: itt egy nemzet, ahol csak robotok találhatók – gépek regisztrálják az érkezést, ők szolgálnak ki, és ők is búcsúztatnak el. Kérdés, hogy hol vannak az emberek? Vagy egy másik, ahol minden munkát gépek végeznek az emberek helyett, ők mégis egész nap azzal töltik idejüket, hogy az általuk tervezett masinák számításait ellenőrzik. A számítógép sosem hibázik: mire hát ez az őrült időtöltés? A válasz az emberi elmében keresendő, a cikkíró pedig nem akarja lelőni a „poént". Természetesen nem csak technokrata epizódok találhatóak itt, hanem klasszikus, emberi erőforrásokkal kapcsolatos kérdések is.

Minden helyszín, amit Kino meglátogat, valami olyan különlegességgel rendelkezik, amely bármely normális szemlélődő számára különösnek, bizarrnak hathat, és ez az egész sorozat fő koncepciója. Kino mégsem ítél, hisz azáltal, hogy kívülállóként látogatja meg a világ különböző pontjait, olyan tényeket ismerhet fel, melyek az ott élők számára mindvégig rejtve maradtak. Különös hangulatot képvisel tehát ez a sorozat – az erősen minimalista képi világot ráadásul megtámogatták minden idők egyik leghangulatosabb zenei aláfestésével, a „Beautiful World" vagy az „All the Way" felejthetetlen kerete mellett az aláfestő melódiák valami frenetikusak: ha másért nem, hát emiatt érdemes adni neki egy esélyt.

Azért érdemes a Kino no Tabi-val foglalkozni, mert sajátos, nagyon kevés animére jellemző hangulata van. Gulliver utazásai, Kis Herceg – leginkább ezekhez lehetne hasonlítani az egész sorozatot. A legszebb az egészben tényleg az, hogy szinte sehol nincs kimondva a kritika: minden a nézőtől függ, ő dönti el, hogy mennyire tragikus Kino megszületése, mennyire elpocsékolt egy élet munkája, melyet egy másik ember egész élete során utánunk pusztít – hogy egy harmadik az ő pusztítását hozza helyre. Ezek a szavak furcsának hatnak: ha megnézitek a sorozatot, meg fogjátok érteni. Jöjjön hát a megvalósítás része, Kino Seiyuuja Ai Maeda, az ő nevéhez fűzhető a Oren Ishii hangja a Kill Bill anime-betétjében, szerepelt az Azumi 2-ben, a legendás Battle Royale második részében – és ő énekli a most tárgyalt sorozat endingjét is. A Kino no Tabi 13 epizódot élt meg (megtoldva egy 0-adik, felvezető epizóddal, és egy 30 perces „Life goes On" movie-val), a jövőt illetően pedig a folyamatosan futó ranobe epizódok mellett érkezik egy OVA valamikor az idei évben, áprilisban pedig a második movie: nem maradunk tehát Kino nélkül ebben az évben sem. Nagyon helyes – vannak sorozatok, melyeket nem szabad elfelejteni, az általuk tolmácsolt mondanivaló okán.



STIGMA (ONE-SHOT, 1 KÖTET)

Minekura Kazuya munkássága, nos, megér egy misét. Sőt: sokkal többet is annál – éppen ezért mindenképpen szerepelni fog még eme rovatunkban, de a mainstream Saiyuki/Wild Adapter vonal tárgyalása előtt tökéletesen beleillik a hónap témájába az útkeresés és a Stigma története – a Doujinshik írásán megerősödött hölgy művei közül talán ez mutatja fel a legintenzívebb érzelmeket, a legtöményebb angstet: ráadásul egyike azon kevés mangáknak, melyek teljesen színes kiadásban láttak napvilágot.

A Stigma furcsán kezdődik, a mélyvízbe dobja főszereplőjét. Stork egy emlékek nélküli fickó – véresen ébredt, egy táska pénzzel maga mellett –, aki keresi „önmagát". Városról-városra járja a világot, próbál nyomokra bukkanni létezését illetően... ám nem jár túl sok sikerrel. Ismerik, mindenütt tudják, hogy ki ő: mindenhol más néven szólítják, más személyiségként írják le – Stork tehát új életet kezd. Céltalanul sétál az utcákon, amikor – szó szerint – egy fiúba botlik: a kék szemű, szőke hajú Titbe. A srác árva, hontalan, és álmokat kerget.

Itt álljunk is meg egy pillanatra, hisz nem árt tudni, hogy a Minekura-sensei által felvázolt valóságkép valami komoly háború utáni víziónak tekinthető, ahol az ég mindig szürke, ahol a legtöbb madár már csak a mesekönyvekben létezik. Ilyen világban Tit a madarak után kutat: úgy hiszi, hogy azok nem pusztultak ki, csak olyan helyre költöztek, ahol még kék az ég. Stork megzavarodik, és ez az ártatlan, naiv őszinteség megérinti: úgy dönt tehát, hogy segít a fiúnak. Közösen folytatják tehát útjukat, hogy aztán szép lassan rá-



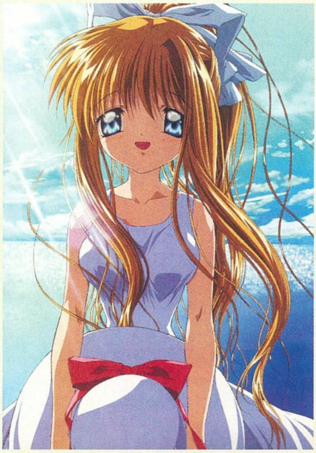


találjanak életük töredékeire, Stork régebbi „barátaira", és természetesen a nem létező kék égboltra.

Elvont, nagyon fájdalmas, és rövid: így lehetne jellemezni a történetet. Sokan szeretnek skatulyákkal játszadozni, és a „homoerotikus" címkét rádobni a műre: ennél nagyobbat aligha tévednének. Igen, van férfiak közti szerelem ábrázolva a Stigmában, de egyáltalán nem öncélúan, és semmiképpen sem Tit és Stork között. Aki elolvassa, semmiféle megbotránkoztatásra vagy bármi hasonlóra NE várjon: ez nem az olcsó ponyva kategóriája. És hogy mit is nyújt ez a One-Shot azoknak, akik bátorkodnak nekiesni, és elolvassák? Kérdéseket az útkeresésről, a hamis ígéretekről, a céltalanságról és az üres álmokról. Arról, hogy mi szükség van ezekre ebben a megkeseredett, fájdalmasan szürke világban. Mert szükség van rájuk, nagyon is. Felesleges is többet beszélni a történetről: a Stigma egy ugródeszka Minekura többi munkássága irányába – akinek tetszik, az bátran fejest ugorhat a Nyugati Utazás vagy a Wild Adapter történetébe, akit pedig a hideg is kiráz az ábrázolásmódtól, a mondanivalótól, és a néhol erőltetettnek ható dialógusoktól: irány a széles manga-kínálat milliónyi más darabja!

AIR (13 EPIZÓD + MOVIE)

Az Air nem olyan mint a többi, itt felsorolt történet. Az Air éveken át csak egy misztikus, semmi közepén lebegő név volt a cikkíró fejében: ezt a címet látta ő a 2001-es évek végén a japán toplisták élén, DreamCast címként megelőzve a sok PS2-es „csúcsjátékot". Aztán évek teltek el, és egyszer csak megérkezett az első Air epizód. A semmiből jött, és lerombolt mindent: lerombolta a kedves, aranyos történetekbe vetett hitet, elpusztította az „ez egy igazságos világ, ez egy élet, melyet érdemes élni" eszméket is. Az Air komoly mentális és lelki stressz volt. Az, aki először az itt elhelyezett képekre néz, nem feltétlenül hiszi el ezeket a szavakat: aranyos karaktereket, már túlságosan is nagy szemű kislányokat, és abszurd állatokat lát gyönyörű szép hátterek előtt. Igen, a grafikai megvalósítás egyébként elsőrendű: a számítógép és a csodás képességű rajzolók segítségével olyan szinten életre keltették a történet helyszínét, hogy azt a mai napig csak egyetlen darab, a szintén Key által megvalósított KANON remake volt képes ennél szebben kinézni. A mozdulatok lágyak, finomak, az effektek csodásak: tökéletes kiegészítése ez egy rémálomba forduló idillnek.



Hogy miről szól az Air? Ahogy az várható volt, az utazásról. Kunisaki Yukito egy vándorló fiatal srác, aki egy mágikus bábjátékkal keresi kenyerét. Az első epizódban rögtön egy ilyen sikertelen próbálkozást láthatunk tőle, melynek következtében az éhségtől elájul „hősünk" – hogy aztán egy gyönyörű szőke hölgy társaságában ébredjen (nem úgy! :P). Itt lép képbe a második főszereplőnk, a Kamio Misuzu nevű diáklány, aki még nyáron is a faktok és különórák tengerében él, és próbál kőkeményen megfelelni az elvárásoknak. Misuzu felajánlja segítségét Yukito-nak, ami először egy tál ételben, később pedig egy szállás képében mutatkozik be. Ebben a részben lassan kibontják előttünk a szereplők csokrát, és megismerjük – még ha csak felszínesen is – az összes kisvárosban lakó fontosabb szereplőt.

Az Air történetvezetése egyszerű: ahogy Yukito egyesével megismeri a nőket, úgy kerül birtokába tragédiáiknak, úgy érzi át fájdalmukat, és legtöbbjükön próbál a maga módján segíteni is. Mindez persze csak felvezetés, és a sorozat második felében megkezdődik a történet lényegi része, Yukito és Misuzu története. Mert összeköti őket valami évezredes hatalom, de hogy mi is ez pontosan, és miért ilyen fájdalmas ennek a megismerése, már az olvasóra van bízva: megjárjuk majd a jelent, a múltat és a jövőt is, és az itt megszerzett tapasztalatok fontosak lesznek a későbbiekben.

Az Air műfaját tekintve dráma. Dráma, mert emberi sorsokról szól, emberi szenvedésről, és a konfliktusok itt nem maradnak megoldatlanul. Ha kell, erőszakkal, de minden konklúziót kap – talán éppen Ez a legfájóbb pontja e sorozatnak. Rá kell hangolódni, mert másképpen nem megy: azok, akik most szeretnék elkezdeni a sorozatot, szerencsés helyzetben vannak. Hogy miért? Egyszerű... az oly sokat emlegetett „néha nagyon idegőrlő tud lenni, ha heteket kell várnunk egy epizódra" itt hatványozottan fennáll. Így most már nem kell várakozni, egyben végignézhető ez a remek széria – a Key/Visual Arts csapat legszebben ragyogó ékköve. És ha valakinek megtetszett ez, úgy el lehet indulni ebbe az irányba, a szintén ilyen látványos és szintén ilyen fájdalmas Kanon remake idén ősszel indult, és hasonló élményeket ígér. És akinek sosem elég az Air élményből: nézze meg a movie-t, ami csak a Misuzu/Yukito páros történetére koncentrál, más rajzstílussal, más seiyuu-kkal, de ismert zenével, és ugyanazzal a tömör, letargiát okozó érzelmi bombákkal. Már ha fogékony az ember az ilyesmikre...

Oldern



RETRO ROVAT

Sziasztok! A kétbubis pezsgő által keltett rémképek és a látóidegek összezavarodása közepette kétlem, hogy bármiféle eredményt is el tudnánk érni a fénypisztolyos lövöldözős játékok bármelyikével – mégis, a teljesség igénye nélkül a 2007-es esztendő első Retro rovatában megpróbáljuk kivesézni azokat a nagy és neves Light Gun shooter játékokat, amelyek valamely' módon korszakalkotóak voltak a maguk nemében.

Mi is az a fénypisztoly? Bizonyára közületek is sokan próbálkoztak már a velük felszerelt játékok valamelyikével a játéktermekben, vagy otthon a tv készülékek előtt. A fénypisztoly (ismertebb nevén Light Gun) egy speciálisan, a játékos számára készített rendszerint élethű fegyvermásolat, amelyet a megfelelő konzolhoz csatlakoztatva és a képernyő felé tartva pontos találatokat vihetünk be a játéktéren mozgó alakzatra. A Light Gun játékok eredetileg a játéktermekben kezdték meg hódító útjukat, ám a nagy sikernek és az újításnak köszönhetően villámgyors terjedésnek indultak a konzolos világban is.

Az első nagy sikert elkönyvelő Light Gun játék az 1984-ben piacra dobott NES verziós Duck Hunt volt – a vadkacsákat irtó vadászkutyás produktum ismerős lehet az idősebb korosztály számára, hiszen generációk nőttek fel rajta. A Duck Hunthoz szükséges klasszikus NES fénypisztolyt, más nevén a NES Zappert eredetileg speciálisan a játékhoz fejlesztette ki a Nintendo Research & Development egyes számú központja – később azonban a nagy népszerűség közepette egész termékpalettát építettek ki a külön kapható kiegészítő mellé. A Zappert a későbbiekben NES Light Gun Games csomag darabjaként és külön tartozékként is meg lehetett vásárolni. Érdekesség, hogy a Famicomhoz gyártott fénypisztolyt eredetileg vadnyugati revolver formájában képzelte el a Nintendo, ám a jobb beépíthetőség és eladhatóság érdekében az amerikai debütáláskor végül egy futurisztikus műanyag formát kapott, a NES konzol designjához alakítva. Persze a Zapper kézben tartása mesterkélt és művi tapintású volt: kemény műanyagból készült, de az eredetileg szürke burkolatot idővel sárgává változtatták mondván, hogy az amerikai törvények tiltották a valódi fegyverhez hasonlító játékok forgalmazását. A Zapperhez készült termékpaletta különböző játékaiban eltérő célpontokra lövöldözhetett a játékos: hol épp vadkacsákra, vagy vaddisznókra, de akadtak vadnyugati rosszfiúk is a repertoárban. A Zapper kapcsán rossz pontnak számított, hogy a kevésbé ergonómikus kialakítás miatt a hosszabb játékot követően fájó csuklók, ujjak és begyulladt izületek szolgáltak következményül, elsősorban a ne-

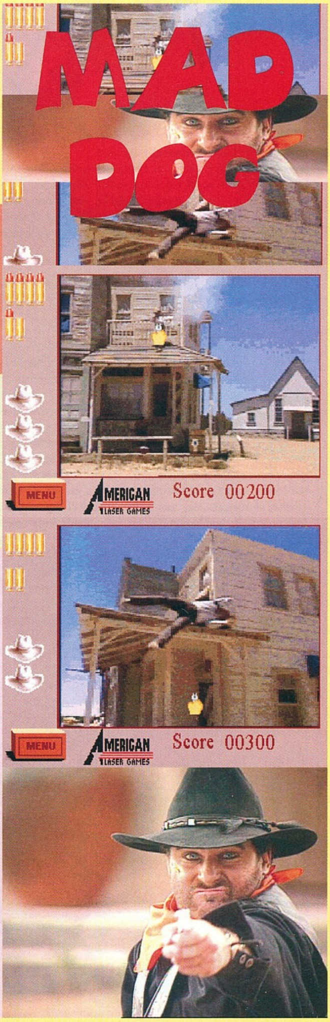




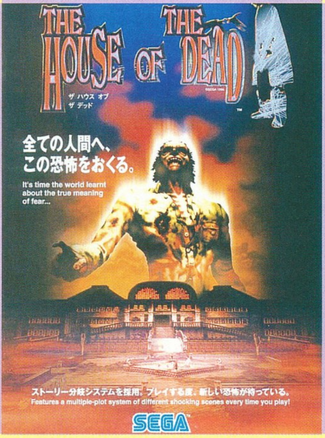


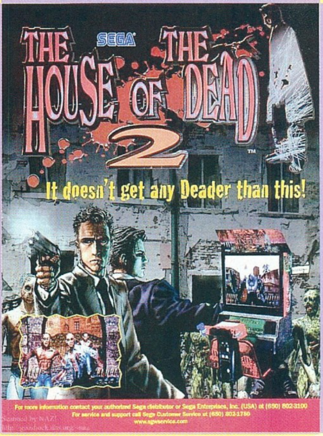












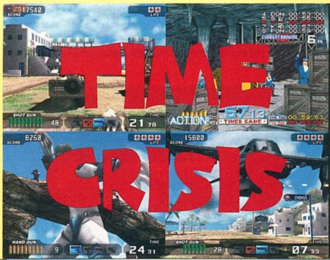
hézkesen nyomkodható ravasz miatt. A fénypisztolyok generációs léptékei alkalmával az ergonómia és a hatékonyság párosa elsődleges szempont volt, ezért a későbbi revíziók és modern fénypisztolyok használatakor már semmi sem emlékeztet a korai problémákra. A legszembetűnőbb változást a ravasz könnyed benyomása, a minimális ellenállás és az időközben megváltozott belső elektronikából fakadó pontosság jelenti. Persze az idők során számos egyéb okosságokkal is felruházták a fénypisztolyokat – elég, ha a rumble funkcióra, a digitális muníció kijelzőre, vagy a kattogó és egyéb hangeffektek megszólaltatására gondolunk. A Zapper elvi működését tekintve egyébiránt nem volt túlságosan hosszú életű megoldás, de a 8bit világát mesterien kiszolgálta egészen az éra végéig.

Mikor a játékos célba vette a képernyőn mozgó sprite-ot és meghúzta a ravaszt, a játék egyetlen frame erejéig teljesen fekete képernyőre váltott, majd a következő pillanatban egy fehér háromszöget rajzolt a célpont köré. A jel ezután a Zapperben levő fotódiódába továbbítódott, amely észlelte és kiszámította a változás intenzitását, majd jelzést továbbított a NES konzol felé, hogy a megcélzott pixel a megengedett tartományba esett, vagy sem. A technológiai megoldás mivel nagyban függött a környezeti hatásoktól, meglehetősen befolyásolható tulajdonságokkal bírt. Az észlelés torzításához vagy átveréséhez elég volt a TV készülék szín- és kontrasztbeállításaival babrálni, vagy megfelelően nagy megvilágítás mellett játszani, hiszen ha elég magas fényű képpontot érzékelt a Zapper receptora, azonnali találatot jelzett, akárhova is célzott a játékos. Ha a pisztoly csöve elé megfelelő torzítású üveget tettünk, a frame háromszögét felnagyítva érzékelte, így a játékokban shotgun szóráshatást érhettünk el.

Visszatérve a Duck Hunthoz, ez volt az első hivatalos Zapper kompatibilis konzoljáték, habár egy korábbi változata a Nintendo 8 bites coip-op masinájában, a playchoice-10-ben is szerephez jutott már. A '84 áprilisában debütáló kacsalövölde három játékmóddal hivatott csalogatni az ifjú vadászmestereket: az egy és két kacsát becélzó nehézségi szintje mellett egy harmadik „clay pigeon shooting" opcióval is rendelkezett, amely kiválasztásakor gyorsan szálló agyaggalambok durrogtatása volt a cél. A valóságnak megfelelően az agyaggalambok sprite-jai lényegesen kisebbek voltak a vadkacsáénál, ráadásul gyorsabb mozgásuknak köszönhetően rövidebb reakcióidőt igényeltnek, mint a többi játékmód. A Vs. Duck Hunt (amely az árkád playchoice verziót jelentette) esetében az alapjátéknak a két kacsát röptető opció felelt meg, amelyhez nem kiegészítésként, hanem alternatív opcióként társították az agyaggalamb lövészetet. Érdekesség, hogy az árkád verzió fűből kiugró, és kacsákat hessegető vadászkutyusa a konzol variánssal szemben az agyaggalamb lövészet alatt is megállta a helyét a hibás vagy elvétett találat következtében (a NES verzióban az agyaggalambok lövöldözése közben nem volt látható). A Duck Hunt a korai videojátékokhoz hasonlóan nem rendelkezett záró képsorokkal, viszont a 99. szint teljesítését követően bedobta a nulladik szintet, amelyben csak az állatok szárnycsapkodását lehetett hallani, a sprite nem tűnt fel a képernyőn. Ez egyfajta ráadás bónusz volt, a vaktában történő lövöldözés teljesítménytől függetlenül is véget ért a tizedik forduló után. A játék menetét egyébként megzavaró négylábút a konzolos verzióban érdekes módon nem lehetett lelőni, a Playchoice-ba építve viszont igen – persze bónusz pontszám nem járt érte. A nevesincs vadászkutyus cameo-ként amúgy több NES fénypisztolyos okosságban is feltűnt az idők során: a közéjük tartozó Barker Bill's Trick Shooting című szintén Zapper játék is ilyen, ahol viszont már alaposan ki lehet lyuggatni a folyton vigyorgó jószág bundáját.

Ha azt kérdeznétek tőlem, melyik játéktermi lövöldékhez húz leginkább a szívem, a Time Crisis, a MadDog és a House of the Dead mellett a Taito 1987-es okosságát, a széles körben elterjedt Operation Wolfot említeném elsőnek. A katonai témájú játéktermi masina az elsők között büszkélkedhetett lefixált, rumble funkcióval gazdagított géppisztolyokkal, amelyek közvetlenül a kabinet vezérlőpultjához voltak erősítve. A megvalósítás szerint a géppuska fix és rögzített talapzaton keresztül volt rögzítve a géphez, a célkeresztet pedig a fegyver elforgatásával és előre/hátradöntésével lehetett mozgásra bírni. Az elforgatás az x tengelyen, míg az előre, illetve hátrabillentés az y tengely mentén vonszolta a halálos keresztet. A mozgásokat természetesen kombinálni is lehetett: a kialakított mechanikai forgók segítségével könnyedén és lazán lehetett rángatni a kart.

A Light Gun játékok történelmében az Operation Wolf úttörőnek számított: amellett, hogy fix géppisztolyokat tartalmazott (és ebben a tekintetben hibrid játéknak volt tekinthető, hiszen ha közvetett módon is, de az irányítók összeköttetésben voltak a vezérlő elektronikával), Force Feedback támogatást is élvezett, amelyről a markolatba szerelt erős elektromágnes figyelmeztetett, mikor hatalmasat rántott egy-egy robbanás vagy gránát eldobásakor. A játékban egyébként hat szintet kellett teljesíteni: a játéktér automatikusan mozgott jobbra, vagy balra, a játékosnak pedig az volt a feladata, hogy a rendelkezésre álló muníció segítségével a másvilágra küldjön mindent, ami élt és mozgott. Amellett, hogy figyelni kellett a több pontból érkező támadásra, csínján kellett bánni a munícióval is: a gránátok és a tárak utánpótlását a tereptárgyak (vagy a villámgyors kutyák és macskák) szétlövésével lehetett szerezni – ehhez kapcsolódik, hogy a jobb oldalon található információk segítségével nyomon lehetett követni, hogy még mennyi célpont megsemmisítése van vissza. A katonák amellett, hogy golyózáport zúdítottak a játékosra, elrettentésképp késeket és gránátokat hajigáltak a karakter felé, amelyeket csak a szétlövésükkel lehetett hatástalanítani. A játékmenet nem találatoktól, hanem az életenergiánktól függött, amelyet a sebzés jelzőszint hivatott mu-

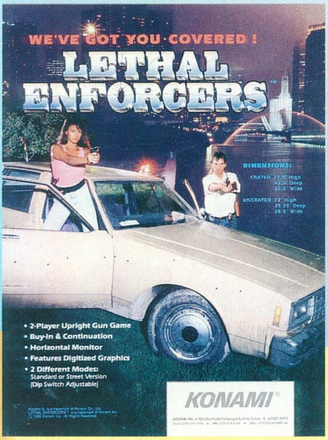


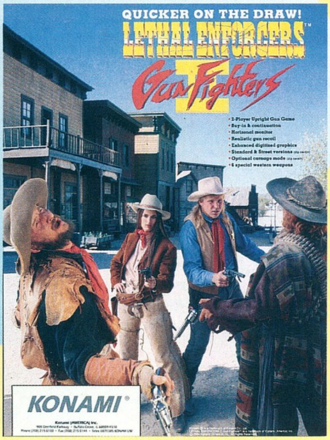


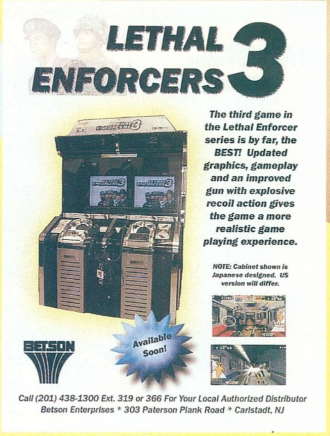








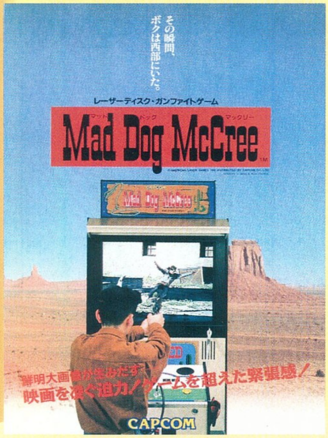




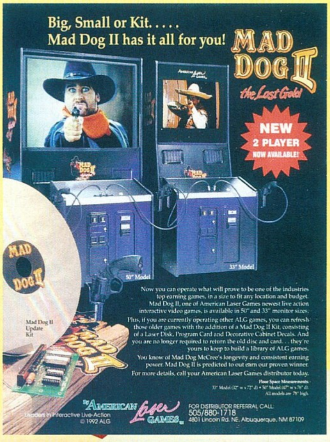
tatni. Ha ez az érték nullára ért, a játék azonnal véget ért – szerencsére a véletlenül felbukkanó energy boostok növelésével javítani lehetett a kondíciót. Érdekesség, hogy az Operation Wolf népszerűsége következtében több folytatást is megért, de a sorozatot megalapozó első rész máig a legnépszerűbb mind közül. Sikerét sem az 1988-as Operation Thunderboltnak, sem az Operation Wolf 3-nak, de még az 1998-as Operation Tigernek sem sikerült felülmúlnia. Mivel elég népszerű klasszikusról van szó, nem véletlen, hogy a manapság oly' divatos retro válogatásoknak köszönhetően az Operation Wolf a mai napig a köztudatban forog. A játék ugyanis eredeti formájában a 2005-ös Taito Legends válogatásban is felbukkan (Xbox, PS2), habár a fénypisztolyos opciót száműzték belőle, így az analóg kar miatt meglehetősen nehéz dolga lesz azoknak, akik próbát tesznek vele (ellenben a Wiimote sokkal inkább megfelelő kütyü lenne a számára. Feltehetően nem kell sokat várni, hogy a játék valamelyik portja helyet kapjon a Virtual Console repertoárban)

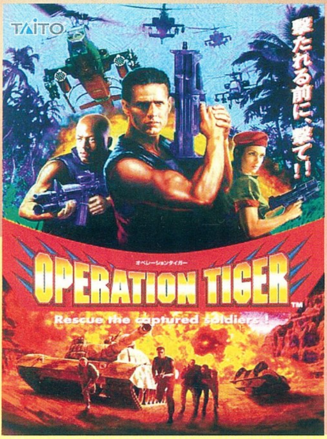
Mielőtt komolyabb témájú stuffokat kapkodnánk elő a fiók mélyéről, egy kis kitérő a video-capture technológia rejtelmeibe. 1992-t írunk, egy kisebb tömeg a Konami árkád játékgépe, a Lethal Enforcers körül toporog: az egyik srác egy mai szemmel már primitív minőségűnek tűnő digitalizált hátterek előtti lövöldözésben vesz részt. A város sheriffjét alakítja, aki épp egy rakás élethűnek tűnő bankrablót próbál megállítani a gépből kiszűrődő digitalizált ordítások, és látványos akciójelenetek közepette. Klasszikus vadnyugati Coltot formázó fénypisztolyát olykor-olykor elrántja a képernyő elől, hogy egy laza rántással, majd a ravasz megnyomásával újratöltse a mindössze hat töltényt fogadó forgótárat. Óvatosnak kell lennie, hiszen civilek is tartózkodnak a környéken, akiket eltalálva bizony életegységekkel fizet a pontatlanságáért. A Lethal Enforcers a szintek végén történő elszámolásnál a teljesítmény alapján jutalmazza a játékost: ha sikerül úgy elintézni a rosszfiúkat, hogy egyetlen civil sem sérül meg a tűzpárbajok során, akár szintet is léphet – ehhez persze nem árt jól teljesíteni, amelyhez a pályákon heverő nyilvános és rejtett fegyverekre (Magnum, különböző puskák, shotgun, gránátvetők, géppisztolyok) is szükség lesz. A gránátvetőket és a géppisztolyokat az erejüknél fogva csak egyetlen alkalommal lehet használni, így nem árt őket a nehezebb helyzetekre tartogatni. Ha az egyedi fegyverek bevetése közben találatot kapunk, elszáll a bónusz, helyébe az alap Colt kerül és a móka kezdődik elölről. Bár a játéknak több konzolos verziója is született (SNES, MegaDrive, MegaCD), csak az árkád változatban van lehetőség a két játékmód dip switch-ekkel történő megváltoztatására: két opció a jutalom, melyben az „Arcade mode" bónusz lövészgyakorlatokkal tarkított folytonos játékmenetet, a „Street Mode" pedig egyedileg választható útvonalak lehetőségét tárja fel a játékos előtt. Ha jobban a program mögé pillantunk, rövid idő múlva felismerhető, hogy a lézerlemezen tárolt, előre ledigitalizált háttereket és karaktereket alkalmazó játékok egész sora épült hasonló sémára. Olyan alkotásokat állíthatunk párhuzamba a Lethal Enforcers-szel (vagy folytatásával, a Lethal Enforcers II: Gunfighters-szel), mint a nemrégiben PS2-re is megjelent nagy western klasszikus Mad Dog McRee (Sega MegaCD, 3DO, Arcade), Area 51, vagy a Who Shoot Johnny Rock.

Ha már a törvényhozásnál járunk: a kilencvenes évek elején meglepően sok „igazságszolgáltatós" fénypisztolyos lövölde került a játéktermekbe, amelyek aztán szépen lassan az egyre erősebb és fejlettebb konzolos öccsökre is átköltöztek. A nagy szoftverházak eleinte ugyan video-capture-3D hibrid megoldásokkal is próbálkoztak, de igazi áttörést csak a SEGA 1994-es Virtua Cop című játékának sikerült elérnie, amely a Virtua Fighter és a Virtua Racing testvéreivel újra embereket csábított a stagnáló árkád piacra. Amellett, hogy az egész játékmenet kezdetleges 3D-s objektumokkal tömött játéktéren zajlott, relative pontos karakter-animációt és fizikai modellt tartalmazott, amely akkoriban roppant életszerűvé varázsolta a játékot. Újításnak számított a találat pontosabb érzékelése is: a fejlettebb optikai/elektronikai berendezéseknek köszönhetően a gép már képes volt a karakterek különböző testrészeinek megkülönböztetésére. Emiatt egy pontos fejlövéssel pl. azonnal másvilágra lehetett küldeni a rosszfiúkat, míg egy-egy végtag eltalálásakor azok akár vissza is tüzeltek a játékosra. A nagy siker következtében a Virtua Cop a félresikerült Sega Saturn berkeibe is átköltözött (igaz már a folytatás árnyékában), amely feljavított grafikai megoldásokkal, és interaktív játékmenettel próbálta újfent elhappolni a képzeletbeli trófeát. A Virtua Cop 2-ben lehetőség volt a tereptárgyak felrobbantására, és a játék egyes szintjeinek megváltoztatására is: példának okáért egy-egy robbanás nem csak a környéken álló gengsztereket tette el láb alól, de a továbbjutási útvonalat is megváltoztatta (amit egyébként a különböző helyzetekben a játékosnak szintén lehetősége volt módosítani). Az akcióból az interaktív környezet is kivette a részét: hordókat, járműveket lehetett a levegőbe repíteni, sőt az autós üldözés alkalmával akár az üldözött kocsi kerekét is kilőhettük a sikeres teljesítés érdekében. Mivel a Saturn még ekkortájt is bőséges erőtartalékokkal rendelkezett, a SEGA a konzolos verziót is útjára bocsátotta, sőt később a grafikai látvány továbbemelésével Sega Dreamcastra és Playstation 2-re is megjelentette. Érdekes, hogy a széria harmadik és egyben utolsó tagja, a Virtua Cop 3 csak hosszú évekkel a második rész után tette tiszteletét az egyre hanyatló árkád scene berkeiben. Ez az epizód a grafikai ráncfelvarrásán kívül szinte semmi újdonsággal nem kecsegtetett – nem is lett nagyon népszerű, bár rebesgettek egy Xbox verziót, de végül csak pletyka maradt az egész, a SEGA-nak nem állt érdekében több tőként invesztálni a Virtua Cop so-

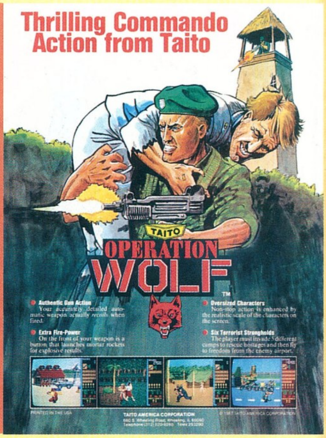












rozatba (volt nekik még sok egyéb, ráadásul a konkurencia is nagy sikereket ért el a hasonló témájú programokkal).

Mikor a SEGA Virtua Cop sorozatának sikerült felkorbácsolnia a fénypisztolyos játékok poshadt játéktermi állóvizét, az új hullám nagy hatással volt a konkurenciára is. A kezdeti sikereket látva a nagy riválís Namco sem hagyta kihűlni a vasat, ezért saját éllovasát, a Time Crisis-t állította harcba a Virtua Cop ellen. A 3D-s világba csöppenő cég azonban nem egyszerű másolatot kívánt készíteni: mindent megtettek azért, hogy a folyamatos lövöldözést egyéb ügyességi elemekkel szabják színesebbre. A vezetőség összedugta a fejét és egy váratlan döntés következtében megszületett a mechanikus lábpedál, amely formabontó mivoltával új sikra emelte a lövöldözős játékoknál megszokott hangulatot. A fejlesztők kihasználták a játékos testhelyzetét és előnyt kovácsoltak belőle: mindezt azért, hogy ne laposodjon és unalmasodjon el az akció, számos ponton újították meg a már ismert felállást. A lábpedál és az egyedi megvalósítás segítségével immáron el lehetett bújni a tereptárgyak mögé, ha forróvá vált a talaj: szükség is volt rá, hiszen gyakran csak taktikus mozgással, bujkálással, fedezék keresésével és használatával lehetett előre nyomulni a pályákon. Ez sokkalta realisztikusabbá varázsolta a helyzeteket, hiszen a valósághoz hasonlóan mozoghattuk karakterünkkel a játéktéren. A feladatot nehezítendő, a Namco egyedi módon sarkallta a játékost arra, hogy rizikós helyzeteket vállaljon be: a lövöldözős programoknál első ízben bemutatkozó idő visszaszámlálás lejártakor ugyanis vége szakadt a játéknak. A játékos kénytelen a rendelkezésre álló idő alatt likvidálni az adott szektor rosszfiúit, mert csak ennek segítségével juthat újabb értékes másodpercekhez. Az újdonságok sora azonban tovább folytatódott: a rövidesen érkező Time Crisis 2 nevezetű folytatással végre valahára elérhetővé vált a látványos kooperatív játékmód, melyben a két fénypisztoly segítségével akár egyszerre ketten is szembe lehetett szállni a nagyfiúkkal – a dolog igazi érdekességét az egymás fedezése jelentette, amely a lábpedál segítségével újabb színfoltot vitt az amúgy is egyedi játékmenetbe. Ezt csak tetézték a harmadik epizódban megjelent választható fegyverek, amelyek sora egy végtelenített muníciójú mezei kézifegyverből, valamint limitált lövedékkel rendelkező automata géppisztolyból, shotgunból, avagy gránátvetőből állt (plusz tölténytárakat a pályán elszórt tereptárgyakból lehetett felszedegetni). A nagyszerű Time Crisis-hez szerencsére remekül eltalált szép és hangulatos megvalósítás is tartozott: óriási kijelző, kellemes fogású, gyors és kattogó ravasszal ellátott fénypisztolyok, valamint látványos grafika kényeztette a látóidegeket. A fentebbiek tudatában nem meglepő, hogy a Time Crisis villámgyorsan elhappolta a Virtua Cop trófeáját, ráadásul hosszú éveken keresztül meg is tartotta azt a soron következő folytatásoknak köszönhetően. A népszerű franchise a konzolos megvalósítást sem kerülhette el: azóta már minden fontosabb platformon tiszteletét tette, elsősorban az egyes és kettes Playstation játékgépeken.

Ideje előkapni a másik neves SEGA szériát is, hiszen a zombivadász House of the Deadet sem hagyhatjuk ki a felsorolásból. Az 1996-ban megjelent Sega Model 2 árkád rendszert népszerűsítő alkotás a zombi-kultusz szolgálatába híva a fénypisztolyos marconákat. Egy kormányzati ügynök szerepébe bújva dobja a játékost a mélyvízbe, aki a hadsereg által életre hívott zombikat és élőhalott mutánsokat gyilkolja halomra egy elhagyatott falucskában. A House of the Dead játékmenetét tekintve egy az egyben a Virtua Copban tapasztaltakra épít: figyelsz, célzol és lősz, mialatt a fáklyákat szimbolizáló életerőd is figyelemmel kíséred. Az életenergiát természetesen vissza is lehet tölteni, erre a pályán található küldetések adnak lehetőséget (általában egy-egy civil megmentése a veszélyes helyzetekben, amely gyakran First Aid csomaggal jutalmazza a karaktert) A játék a Virtua Copban tapasztalt történetalakítós sztori miatt került középpontba: ez a feature itt sokkal nagyobb szerephez jut, mint a VC esetében. Több az elágazás, s az aktuális helyzet alakítása nemcsak az ellenfelekre és a civilekre, de a továbbjutás irányára is nagy hatással van. Ezzel már a játék első traktusában is találkozhat a játékos, mikor a hídon álló zombi éppen egy férfit próbál a halálba taszítani. Ha gyorsak és ügyesek vagyunk, néhány jól irányzott lövés segítségével megakadályozhatjuk a tragédiát és bejuthatunk a házba, ám ha sokáig tétlenkedünk, a férfi halála után csak a földalatti csatornarendszerben haladhatunk tovább. Ezzel együtt számos olyan pontot találhatunk a játékban, ahol egyszerre több irányba is terelhetjük a történet alakulását. A SEGA a későbbi epizódokban is megtartotta ezt a jó ötletet, így a multi-routing minden egyes House of the Dead játékban pozitívumként van jelen. Mint a többi SEGA light gun shooter, ez a játék is a konzolosítás folyamatát élvezte: az első epizód Sega Saturnon, a többi Dreamcaston és Xbo-xon riogatta a látóidegeket.

Sok hasonló játékot említhetnénk még, hiszen a fénypisztolyos shooterek tárháza szinte kimeríthetetlen: számos filmet és korábbi témát feldolgozó alkotás szóródott szét a világban, melynek képviselőivel a mai napig találkozhattok a játéktermekben. A Virtua Cop, a Time Crisis, és a House of the Dead csak a kezdet: akár a Resident Evil Dead Aim-ot, akár Die Hardot, vagy Jurassic Parkot említem, mind népszerű és közismert játékok, melyeknek mindenképp ott a helyük egy valamire is való játékteremben. Januárra ennyi, jövő hónapban ismét izgalmas és érdekes retro csemegével várunk benneteket. Találkozunk a fórumon, Stay Tuned!

Stinger
stinger@576.hu

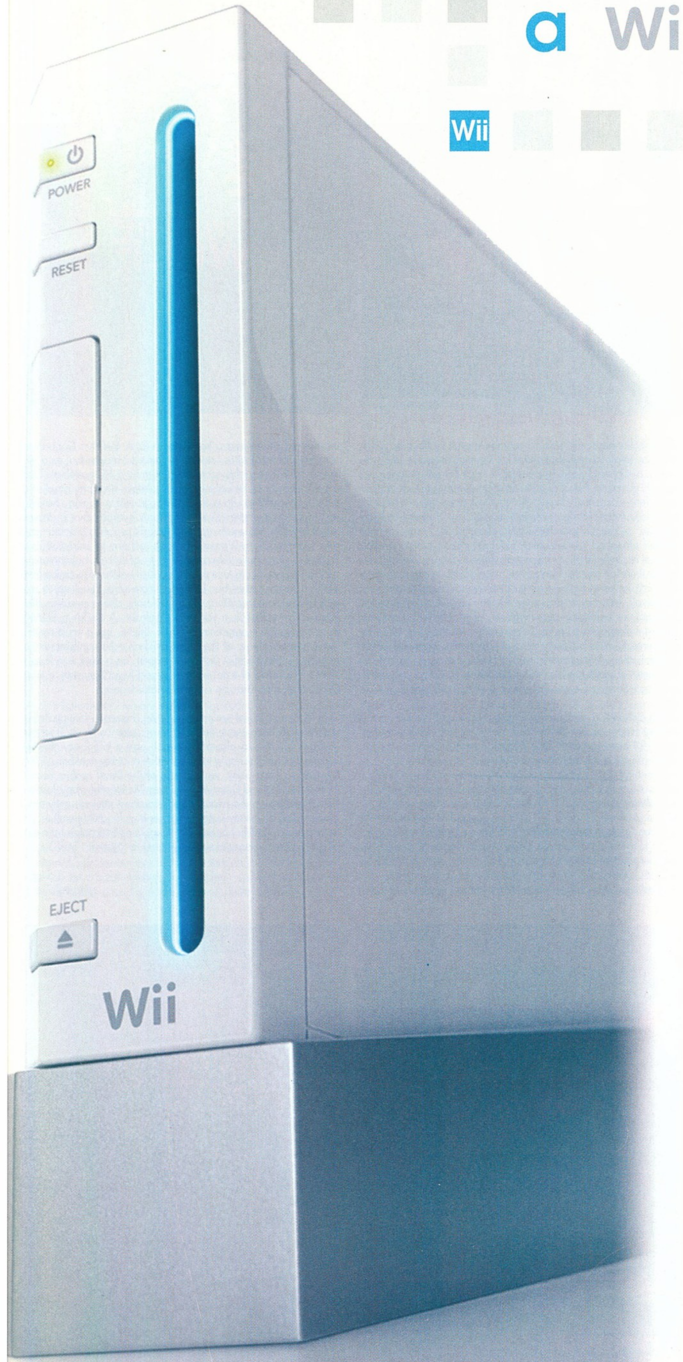






a Wii™ jelenség

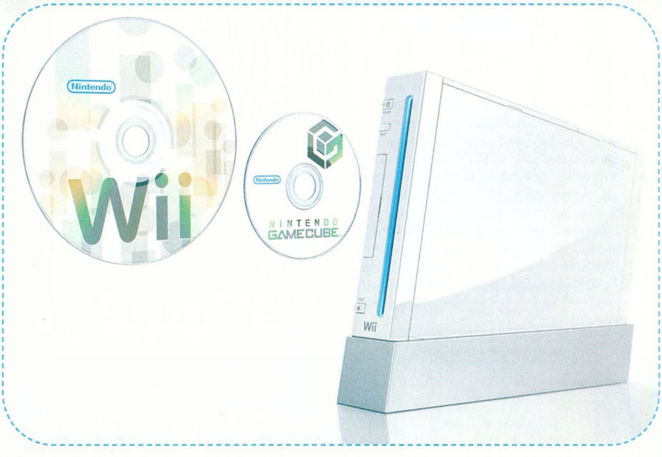
Wii



Az idei – és egyben talán utolsó (?) – E3 alatt érdekes volt látni, hogy hogyan szakadt két táborra a Nintendo konferencia nézőközönsége: az egyik oldalon ott voltak azok, akik nem látták azt a forradalmat és innovációt az akkor még „Revolution" kódnév alatt futó gépezetben. Látták a kilencvenes évek grafikai színvonalán mozgó Wii Sports kollekciót és négy, negyvenes-ötvenes éveikben járó urat, akik vadul hadonászva, szórakozást mímelve prezentálták a 21. század videojáték állomását. Aztán ott volt a másik tábor, a rajongás szemellenzőjét gyakran viselő Nintendo fanatikus klán, akik már Myamoto színrelépésétől lázba jöttek és a gép bemutatása számukra csak járulékos szórakozás volt, hiszen már jó előre eldöntötték: az igazi és egyetlen konzol csak az lehet, amit a Nintendo ad ki, hívják akárminek is.

Később hívták is, méghozzá Wii-nek. A szokatlan névválasztás heteken át szórakoztatta az internetes közönséget (magyarázat: a Wii szó az angol nyelvben kiejtését tekintve nagyon közel áll a „pisi" és a „fütyi" szavakhoz) de most, a termék megjelenésével talán már mindenki belátja, hogy remek döntés volt a Nintendo részéről. Végre nem egy sorszámozott brand, nem üres fantázianév, hanem merész, modern és trendi, úgy, mint az iPod, vagy a Google. Kötelező lépés volt, pontosan a két tábor miatt, hiszen volt és van is ok az aggodalomra.
Az N64 fiaskó után az első nap N konzolt vásárolni merész és bátor dolog: hihetetlen, hogy még mindig talpon van az a cég, aki annak idején kettő darab játékot pakolt ki az akkoriban szintén forradalminak beharangozott gép startjára, annak ellenére, hogy a duó ékköve, a Mario 64 a maga nemében egy új stílust hozott létre – kár, hogy utána hónapokon át azzal kellett vegetálni, míg be nem futott a két Zelda és az a pár érdemleges más cím, ami eltartotta a platformot, többkevesebb sikerrel. Ezek után nem meglepő, hogy a Gamecube is hasonló sorsra jutott, annak ellenére, hogy a Nintendo úton-útfélén azt hangoztatta: „Ezúttal maximálisan támogatjuk a gépet, meg sem tudjátok majd számlálni a játékokat!". De, mint azt már tudjuk, nem így lett, a GC talán nagyobb bukás volt, mint az N64. Pedig a GC-t nem lehet nem szeretni, remek formatervezése, meleg, családias hangulata egyszerűen játékra csábít.

És most, 2006-ban, hosszú ködösítés, dezinformálás és talány után itt van a SNES korszak sikerével kecsegtető, a kapukat már feltűnésével ledöntő forradalmár, a konzolszcéna szabadságharcosa – a **Nintendo Wii**.
Ami elsőre feltűnik a dobozát kézbe véve az az, hogy nehéz – kinyitva az is láthatóvá válik, hogy miért. Fentebb már említettük az Apple nevét, most és még többször ismételten meg kell tennünk: a Nintendo le sem tagadhatná, hogy az almás cég irányvonalát követi design terén. A csomagolás két fiókot rejt, az elsőben van maga a gép és az irányító, a másodikban a külső táp és az egyéb kábelek. Ízléses, logikus elrendezés. A kicsomagolást követően jönnek az első, meglepő reakciók: ez kisebb, sokkal kisebb, mint a képek alapján gondolta volna az ember.



A Wii egyértelműen a nextgen hármas legapróbb darabja. Mekkora is pontosan? Nos, kicsivel nagyobb, mint 3 DVD tok, körülbelül akkora, mint ha kettő és fél darab klasszikus DS-t állítanánk egymás mellé. Mivel a hardver lényegében egy miniatürizált és minimálisan javított Gamecube, így nem meglepő, hogy egyben a leghalkabb is – csupán egy apró ventillátor fújja ki a gép hátán a közepesen meleg levegőt működés közben. A kicsi és kompakt design barátságos hangulatot, melegséget áraszt magából. A gép formája egyértelműen a DS Lite irányvonalba illeszkedik: inkább erős élek, mint lekerekített sarkok, fényes és visszafogottan csillogó felület jellemzi, utóbbi sajnos koszolódik, de akár egy száraz ronggyal is megoldható a probléma.

Minimáldesign.

Egy kolléga egyszer autórádiónak titulálta és nem is járt túl messze az igazságtól. A csomag tartalmaz egy szürke műanyag talpat is, melybe beállítva a masinát az elnyeri végső formáját. Körbejárva az ember akaratlanul is keresi a beígért SD kártya olvasót, a GC portokat, de nem találja. A trükk a gép tetején rejtőzik, a fedőlap ugyanis két részre van osztva, mindkettő felhajtható – a hátsó traktusnál található a két GC memória slot, míg előtte négy darab GC kontroller port. Az SD kártya olvasó az előlapon, szintén felhajtható rejtekhelyen, közvetlenül a beszívós DVD meghajtótól balra található. A fölötte lévő nagy vörös gomb rakétakilövés helyett fontosabb funkciót lát el: ezzel szinkronizálhatók a géphez az irányítók.

Az irányítók pedig kritikus fontosságúak, hiszen azok adják a Wii lelkét. A géphez csatlakoztatható maximum négy darab **Wiimote** a forradalom zászlaja. Szinte üvölt, hogy vedd a kezedbe – az N64 gombkáosza után igazi felüdülés az univerzalitás és az egyszerűség jegyében fogant távkapcsolót felvenni, letenni pedig szinte lehetetlen. Ha a gép meglepő volt a méreteivel, akkor ez hatványozottan az lesz: a Wiimote kicsi, lényegesen apróbb, mint azt gondoltuk volna, a nagyobb markúaknak bizony nehezebb is lesz megszokni a használatát, de az átlagember számára tökéletes. Rettenetesen könnyű és komfortos a fogása, a pengeszerű élek egyáltalán nem kényelmetlenek, a lakkozott felületen nem csúszik meg az ember ujja, a vékony gumírozott hátlap remek tartást biztosít, valósággal belesimul a tenyérbe, pár perc után pedig szinte észre sem lehet venni, hogy ott van. Két szabvány AA elemmel működik, megközelítőleg húsz órát – ez sajnos kevés, a jelenlegi állás szerint jobb, ha mindenki beruház egy tölthető elemgarnitúrára, lévén akkumulátor megjelenésére jelenleg nincs esély. Gombok terén nincs hiány (*lásd 30. oldal*), a DS Lite-ról kölcsönzött d-pad ismerős, minden a helyén. A gombok elhelyezkedése megszokást igényel, a középső részre helyezett „+" és „–" FPS-ek esetében sajnos nincs a legjobb helyen, hasonlóan az alsó fertályra égetett „1" és „2" párossal. A hátlapra aggatott ravasz viszont remek, mérete pont megfelelő, helyzete ergonómiailag tökéletes, mivel az irányító természetes fogásából adódóan az ember mutatóujja mindig rajta van. Az irányító aljába épített port a kiegészítők csatlakozója – oda dugható az analóg kar funkcióját betöltő nunchaku, a klasszikus kontroller és még ki tudja, hogy a jövőben micsoda.

A varázslat az első játékélmények során kezdődik. Az irányítás alapja a mozgásérzékelés, mégpedig 360 fokban. A játék aszerint reagál, hogy a Wiimote-ot milyen irányban tartjuk, döntjük, emeljük és toljuk – az egész leginkább a személyi számítógépek egeréhez hasonlítható, csak itt éppen megvan a harmadik tengely is, a térben való lehetősége, egy olyan új irányítási formát bemutatva ezzel, melyre eddig még bizony nem volt példa. A célzás rettenetesen precíz, a Wii gyakorlatilag minden mozdulatot felismer és azonnal figyelembe is vesz, a legtöbb játéknál tökéletesen működik a dolog – a Wii Sports teniszében tényleg ütni kell, látványos, valós mozdulatokkal. Az üzenet érthető és egyszerű: játssz úgy, ahogy még soha. Lépj be a virtuális térbe, hagyd, hogy körbeöleljen a játék és mozdulataid legyenek természetesek. Ez a forradalom, az irányítás forradalma – nem kell többé gombokra, kiosztások tengerére hagyatkozni, nem kell hosszú órákon át tanulmányozni azt, hogy hogyan is mozgatható a főhős, hogyan váltható a fegyver, hogyan vágtázhat gyorsabban a ló.

Mi a színtiszta mágia, ha nem ez?

Ám ahhoz, hogy a varázslat működjön kell egy érzékelő is, ez lenne a **Sensor bar**. A hosszú, vékony műanyagdarabka a TV képernyő tetejére vagy aljára erősítendő. Lényegében ez dolgozza és erősíti fel az irányítóba épített érzékelő jeleit, majd továbbítja azt a gépnek – ez hozza mozgásba a gépezetet. Mivel az aljára ragasztócsíkok kerültek, így felerősítése nem jelenthet gondot, a mellékelt talppal pedig a szintezés is megoldható.

A szenzor és a kontroller érzékenysége a gépet bekapcsolva, a beállítások közé barangolva állítható – a **menü** követi a masina letisztult formavilágát és a Nintendo DS ikonrendszerét. (*lásd 27. oldal*) A feliratok és a gombok hatalmasak, az elrendezés pedig logikus. Pár kattintással gyakorlatilag bármi elérhető. A gép netfunkci-

KONTROLLER MALŐRÖK



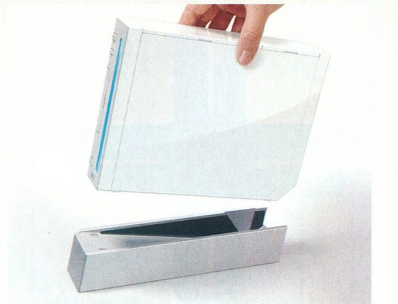
A Wiimote alsó szegmensére csatlakoztatható csuklópánt nem állta ki a vásárlói tesztet – már a gép bemutatása után záporoztak a jelentések az elszakadt szalagokról, melyek fatális eredményhez vezettek: betört plazma- és síkképernyős TV-k sokasága, feldörzsölt csuklók, kificamodott térdek, megsérült barátok és darabjaikra esett tárgyak tanúskodnak arról, hogy Wii nem is konzol, hanem egy extrém sportág.





TECHNIKAI SPECIFIKÁCIÓK

CPU	„Broadway" PowerPC 729Mhz
GPU	ATI „Hollywood" 243Mhz
Memória	88MB / 3 MB GPU textúra-memória
512 MB beépített flash-memória	
Dolby Pro Logic II, 2 USB port, 1 SD kártya olvasó, 4 GC kontroller port, 2 GC memóriakártya olvasó, 802.11b/g WiFi modul	



óit sajnos nem állt módunkban kipróbálni, egyrészt, mert a Nintendo galád módon lespórolta az ethernet csatlakozót a gépről, másrészt, mert a konkrét szolgáltatás csak valamikor az elkövetkezendő évben kerül aktiválásra – jelenleg csak a retro címeket tartalmazó Shop érhető el, az is csak külföldről. A közeljövőben teljes értékű böngészés, időjárás-előrejelzés és Nintendo specifikus hírek várhatóak. A memória fül a beállítások között található, a gép a beépített flashmemóriára ment.

Milyen is a nagy forradalom, a Nintendo Wii? Pazar és zseniális, a vele eltöltött első nap maga a Kánaán: az ember tapsikol örömében, kapaszkodik, hogy ne sodorja el a játékélmény toronymagas hulláma, kiélvezi a revolúciót, az új megközelítést, felfedezi a Wiimote által nyújtott lehetőségeket. Aztán a lelkesedés a napok teltével múlik, az újdonság varázsa a háttérbe szorul és kezdenek előtérbe kerülni a gép hibái. A Gamecube hardver felett eljárt az idő, a nyitókínálat pedig meg sem közelíti azt a grafikus színvonalat, amit az előző N hardver utolsó évében produkált.
A legnagyobb kérdés az, hogy mi lesz másfél-két év múlva: kitart-e a jelenleg sziklaszilárdnak tűnő támogatás, lesz-e elég játék, fenntartható-e a lelkesedés hosszútávon is, és vajon kiállja-e az idő próbáját a két konkurens technikai előrehaladása mellett az öregecske hardver? De kár most ezért aggódni, élvezzük azt, ami van – a Wii maga a tökéletes játékélmény megtestesülése. Ennél több pedig nem is kell!





Wii Interfész™

Mii Channel

A **Mii** a Wii egyik legnagyobb újdonsága – a mii annak az avatarnak felel meg, amely számos játékban, menüben, illetve a globális mii hálózaton képviseli a játékost. Létrehozására külön csatorna van, ahol gyakorlatilag minden paraméter állítható. A fülekre osztott menü első lapján megadható a Mii neve és neme, születési dátuma, kedvenc színe (mely egyben ruhájának színe is), létrehozójának kiléte, illetve a Mingle funkció. Ezt követi a karakter mérete és súlya, majd kiválasztható az arc formája és a bőrszín, ezek után pedig a haj színe, stílusa és mérete, az arc stílusjegyei (anyajegy, pír, borosta), a szem színe, formája, mérete és egymáshoz viszonyított távolsága, az orr és az ajak formája, mérete, valamint a szemüveg vagy egyéb kiegészítő (sapka, sál). Az említett Mingle egy rendkívül érdekes funkció, amennyiben a Wii az internetre van csatlakoztatva és a Mingle mód be van kapcsolva, úgy a létrehozott Mii-k mások gépére vándorolhatnak, barátokat szerezhetnek és új Mii-ket hozhatnak a saját gépre. Lényegében az egész egy nagy globális ismerkedő hálózat.



Photo Channel

A **Photo Channel** a Wii SD kártya olvasójára alapoz, a digitális fényképezőgépekben és mobiltelefonokban, valamint egyéb fotózásra alkalmas apparátusban szabvány memóriaegység a Wii-be csúsztatva lehetővé teszi a rajta lévő képállományok megtekintését, illetve a Wii szabványa szerint tömörített mozgóképek levetítését.



Internet Channel

Várhatóan 2007 márciusában jelenik meg a végleges Opera böngésző s így aktiválódik az **Internet Channel**. Az előzetes tervek szerint a böngésző az első hetekben ingyen és bérmentve letölthető, utána azonban megadott Wii pont ellenében cibálható le a gépre. Mivel megbirkózik a flash animációkkal és az AJAX alapú oldalakkal is, kis túlzással teljes értékű netezést tesz lehetővé.



Disc Channel

A Wii interfésze úgynevezett csatornákra van osztva. Minden csatorna a Wii egy-egy funkciójának felel meg. A **Disc Channel** a gépbe lemezt helyezve aktiválódik. A játékot felismerve megjelenik annak logója / rövid animációja, a Start gombbal elindítható az adott program, míg a Wii menü a főmenübe dob vissza.



Japán kézikönyv Fight Club módra...



Memo

A főmenü bal alsó sarkában lévő ikon a Wii másik újdonságához vezet – a **Message Board** fül lényegében egy virtuális üzenőfal. A gép maga egyrészt minden nap kitesz rá egy üzenetet, amely tartalmazza az aznapi játékidőt – címekre bontva percenként méri az adott programmal eltöltött időtartamot, majd a végén összesíti az egészet. Jegyzetet saját magunk is létrehozhatunk bármilyen szöveges tartalommal, mely egy szabvány QWERTY billentyűzet megjelenítésével gépelhető be. Ugyanide kerülnek az új Mii kreálásáról, illetve áthelyezésükről szóló hírek, valamint a Wii Sports fitnessz módozatában elért eredmények.



...satöbbi

A maradék több tucatnyi üres cellába kerülnek majd a firmware frissítés után bekerülő funkciók – egyrészt beélesítésre kerülnek a még inaktív hírcsatorna, valamint az időjárás-előrejelző modul, a fennmaradó üres rublikákat pedig a Shopból lecibált retro címek töltik ki.



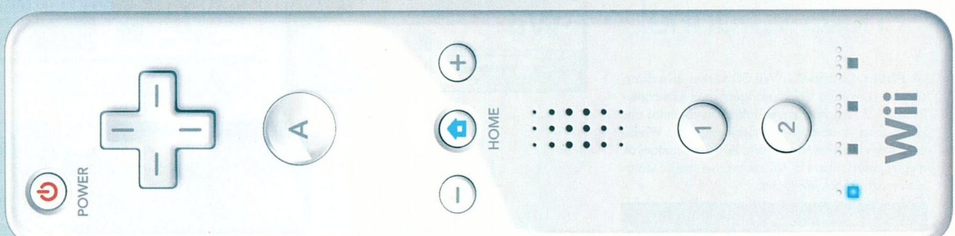
W ...és ami kimaradt belőle

Wii irányítók



CLASSIC KONTROLLER

A Classic kontroller külön megvásárolandó kiegészítő. Leginkább egy analóg karral felvértezett SNES irányítóhoz hasonlítható. Kicsi és kompakt, fogása jónak mondható, ám a nagyobb tenyerű játékosok számára gondot jelenthet a huzamosabb idejű használata. A Wiimote aljára csatlakoztatva a Virtual Console játékoknál – NES, SNES, N64, Turbo Grafx, MegaDrive – használható. Gombkiosztása remek, A, B, X, Y, valamint két ravasz található rajta. Energiáját szintén a Wiimote-ból nyeri.



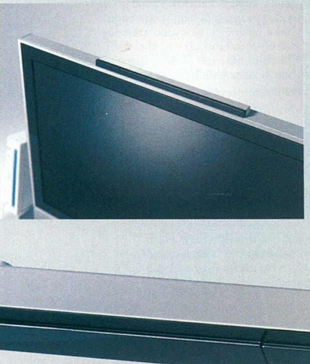
WIIMOTE

A Wii elsődleges irányítása a Wiimote-on alapszik. Az alapcsomaghoz egy darab jár, mely két AA elemmel hozható működésbe. Papíron 20-22 órányi működést bírnak, kiegészítők használata esetén ez az érték kisebb lehet, mivel azok is a Wiimote energiájából táplálkoznak A géphez maximum négy darab használható egyszerre, ezek Bluetooth kapcsolaton át kommunikálnak, legjobban öt méteres körön belül működnek, maximum 12 méterig használhatóak. 6 kbyte-os beépített memóriájukban Mii avatarokat tárolhatnak a minden kontrollerhez tartozó egyedi, saját beállításokon felül. Az irányító a rezgéshez beépített motort, különleges hangeffektekhez pedig hangszórót tartalmaz. Utóbbi minősége hagy némi kívánnivalót maga után, ráadásul a precíz irányítást igénylő játékok esetében be is zavarhat.

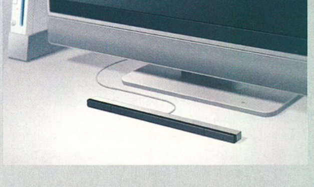


NUNCHAKU

Az alapcsomagban egy darab Nunchaku is megtalálható, mely a Wiimote alján található csatlakozóra aggatandó viszonylag rövid kábelével. Elsősorban a Nintendo Gamecube-ról kölcsönvett analóg karként használható, de egy C és Z gomb, illetve ravasz is található rajta. Beépített gyorsulásmérője képes mozgást érzékelni és mivel se rezgőmotor, se beépített erőforrása sincs, igazán könnyű kis kiegészítő - ebből adódó hátrány, hogy az energiát a Wiimote elemeiből szipkázza el.







SENSOR BAR

A megközelítőleg 20 milliméter széles, az alapcsomag részét képező szenzor felel azért, hogy a Wiimote-ból érkező jelek eljussanak a géphez. A TV képernyők aljára vagy tetejére erősítendő, ezt elősegítendő alján ragasztócsíkok vannak, a szintezéshez pedig egy kis tartóelem is mellékelve lett hozzá. Mivel érzékeny a közvetlen halogén fényre és a napsütésre, érdemes ezektől védett helyre rakni, máskülönben működése nem lesz megfelelő. Kábele nem túl hosszú, így a projektoros felhasználók jobb, ha nem hivatalos vezeték nélküli szenzor megvásárlásával lecserélik.

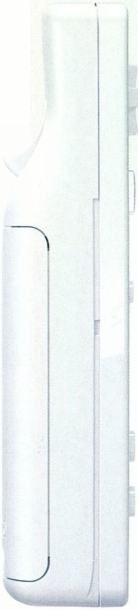


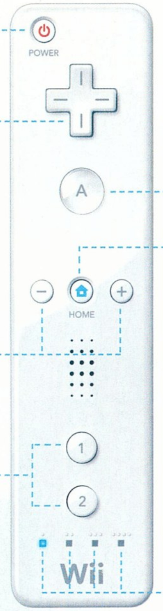
POWER GOMB

Az irányító tetején lévő vörös gomb az egyik legjobb kényelmi funkció – nem csak a kontrollert, de magát a gépet is képes be- és kikapcsolni, elég csupán két-három másodpercig nyomva tartani.

„B" GOMB

A kontroller hátára helyezett B gomb egy szabvány ravasznak felel meg. Menükből való kilépés, illetve játék közbeni rögzített funkciók vannak hozzárendelve.







D-PAD

Klasszikus, remek fogású, kellőképpen kemény és közepesen kicsi D-pad, a játékok többsége elvétve használja, ami pedig mégis, ott sem mozgásra, hanem más funkcióra. A Wiimote megdöntését igénylő játékok esetében ezek szolgálnak a menüben való navigálásra.

„A" GOMB

Az irányító legfontosabb gombja, az A gombbal lehet navigálni az egyes menüpontok között, ezzel nyugtázhatók a beállítások, a legtöbb játékban pedig ez felel a főbb funkciókért.

+/-

A plusz és mínusz gomb elsősorban a menüket csalogatja elő, a Wiimote beállításainál a hangerő csúszkája tolható alsó illetve felső állásba.

HOME GOMB

A „ház ikonnal" ellátott gomb ismerős lehet az X360 tulajoknak – ezzel gyakorlatilag bárhol és bármikor előhívható egy állandó menü, ahol a Wiimote beállításai, a Wii főmenüje érhető el, illetve resetelhető a gép.

„1" ÉS „2" GOMB

A plusz és mínuszhoz hasonlóan nincs konkrét funkciója, mindig az adott programtól függ, hogy éppen mire használja. Nagyobb szerepük az olyan játékokban van, ahol a Wiimote-ot meg kell dönteni, így ezek veszik át az elsődleges funkciókat.

LEDEK

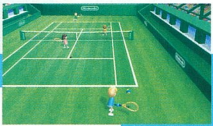
A négy led a géphez kapcsolt irányítók mennyiségéről és sorrendjéről ad jelzést.

CSATLAKOZÓ

A kontroller alsó traktusának csatlakozójára illeszthetőek a járulékos kiegészítők, a Nunchaku vagy a Klasszikus irányító.












Wii™ Sports

Tizensokéve már annak, hogy új konzol mellé nem jár játék – ennek elsősorban üzleti okai vannak. A trendnek azonban most vége szakad, a gép kicsomagolása közben akaratlanul is az első dolog ami szembeötlik az egy DVD tok, rajta egy felirat, amely már ismerősként köszönt: **Wii Sports**. Ismerős, mert ez volt az első játék, amelyet az irányító bemutatása után a nagyközönség megláthatott.

Az öt sportágat tartalmazó összeállítás nem nevezhető teljes értékű játéknak, sokkal inkább a Wiimote képességeit alulról nyaldosó techdemónak. Az egész az egyszerűség jegyében fogant, nem csak maga az irányítás, de az egyes sportágak szabályai is az alapokig lettek lebontva azért, hogy a vásárlók legszélesebb közönsége is egy-két perc gyakorlás után azonnal szórakozhasson. Ez pedig remekül sikerült neki, első alanyunk a játékvilágban tapasztalatlan tördelőnk, majd egy hasonló előélettel bíró fiatal rokon volt, a végeredmény pedig önmagáért beszél – kevesebb, mint egy szempillantás alatt a kezdeti félelmek villámgyorsan örömkönnyekbe csaptak át.

Először is itt van a **tenisz**, amely talán a felhozatal legnépszerűbb és legegyszerűbb darabja. A pályán futkározó Mii-k mozgása nem befolyásolható, a játékos feladata mindössze annyi, hogy a megfelelő időben átüsse a labdát, szó szerint. Mintha csak az ütőt fogná az ember a kezében, suhint, csavar és lecsap, pont, mint a valóságban, éppen ezért ajánlott nem csak a saját és közeli emberek testi épségére, de a közeli tereptárgyakra is vigyázni, a tenisz a leghelyigényesebb sportág mind közül..

A menü második pontján a **baseball** tanyázik. A Mii-k itt sem mozgathatók, a bázisokra eljutott futók, valamint az elkapók szintúgy maguktól futkároznak, a három inningből álló meccs első szakaszában ütni, míg a másodikban dobni kell. A Wiimote itt trükköz, lényegében csak az ütőként fogott kontroller szögét nézi, így fordulhat elő az, hogy az ütőt hátralendítve is teljes erejű előrecsapás formálható – ennek ellenére pokolian szórakoztató, főleg, ha hazafutásokkal borzoljuk az ellenfél idegeit.

A **golf** sajnos nem érdemes túl sok szóra, bár a legfessebben kinéző mind közül, egyben a legrosszabbul irányítható is; golfütőként, ilyen formában itt nem funkcionál a Wiimote. Vagy túlságosan gyengén, vagy túlságosan erősen érzékeli az ütést, ráadásul a pályák teljesen kihaltak, így a 18 lyukas meccsek villámgyorsan unalomba fulladnak.

A **bowling** ellenben már igazi felüdülés, az élettel teli pályán való virtuális bábudöntögetés mind közül a legélethűbb, a Wiimote nem csak az eldobás idejét, hanem a kontroller dőlésszögét is érzékeli.

Végül maradt az igazi ínyencség, a **boksz**. Bokszolni pontosan úgy kell, mint az életben, a nunchaku kiegészítőt igénylő játékban úgy kell tartani a két eszközt, mintha a saját öklünk lenne. Az arc elé függőlegesen téve védhetünk, a bal vagy a jobb mancsunkat előretolva pedig üthetünk. A játék figyeli az irányítók magasságát, így ennek függvényében mérhetünk csapást a fejre vagy az alsótestre. Hátránya, hogy pokolian fárasztó, viszont nincs felemelőbb élmény péppé verni egy jóbarátot egy kellőképpen túlfűtött meccs keretében!

A Wii Sports talán a legnagyobb meglepetés, amivel a tesztidőszak alatt találkoztunk – durva előítélettel álltunk neki, de végül ezzel szórakoztunk a legtöbbet. Ami sokakat elriaszthat az a grafikus színvonal, ami sajnos a kilencvenes évek közepén mozog – semmiképpen sem nevezhető látványosnak, inkább funkcionális, annak viszont tökéletes. Remekül bemutatja a Wiimote képességeit, ráadásul pokolian jól is elszórakoztat közben, ám fontos, hogy legalább kettő vagy több fő használja, akkor mutatja csak igazán ki a foga fehérjét.

NARANCSSÁRGA NINJACSÁVÓ







Az előző hónapban sikeresen felvázoltuk nektek a Naruto franchise-ban rejlő óriási potenciálokat, melynek természetes részei a programok: már PlayStationön is voltak körökre osztott szerepjátékok, melyek a Kyuubi erejét birtokló ninja kalandjait próbálták meg játékos formában előadni, több-kevesebb sikerrel. A PlayStation 2-es felhozatal eddig azonban nem szólt másról, mint különböző verekedős stuffokról, melyekben a lényeg a tonnányi választható karakter és a nagyjából anime-/mangahű képességek használata: ebben nagyjából ki is merült a választható címek sora. Kivétel szerencsére akad, ez lenne tehát a frissen, ropogósan érkezett **Naruto: Uzumaki Chronicles**. Mielőtt belefognánk a tesztbe, mindenképpen érdemes kiemelni, hogy az írás első részében az átlag játékosnak lényeges információkat, a második, rövidebb bekezdésben pedig a rajongók számára vitális fontosságú módosításokat említjük meg.

FELÉPÍTÉS

Tehát ott tartottunk előző hónapban, hogy ninjáink küldetéseket oldanak meg, melyeket különböző megbízókon keresztül kapnak meg. Az Uzumaki Chronicles nem mást tűzött ki célul, hogy a ninják/kunoichik életének azon epizódjaiból válogasson, amikor épp nem a klánok közötti konfliktus vagy egyéb fontos események történnek, hanem az „átlagos hétköznapok", melyek nem szólnak másról, mint missionök megoldásáról. Természetesen a játék a végére erősen bekeményít, és egy-két érdekes dolog történik benne – de semmiféle spoilert nem szeretnénk alkalmazni, tessék szépen végigjátszani.

Térjünk tehát vissza a játék rendszeréhez. A küldetések különböző, az ilyesfajta játékoknál már megszokott D-C-B-A-S jelzést kaptak: ez most kivételesen nem a mi teljesítményünket jelzi, hanem a feladat várható komolyságát. És hogy mire számítsunk? Az animéből-mangából már ismert „kísérd el ezt és ezt ide és ide" típusútól kezdve egészen az „ölj meg mindenkit, akit csak látsz, vagy ölj meg egy bizonyos főnököt"-féléig minden megtalálható, de nagyjából elmondható, hogy ezek a fajták váltakoznak majd folyamatosan. A küldetések szabadon választhatóak. Szerencsére nem maradunk Konohában, azaz ahogy haladunk előre a játékban, úgy ismerünk meg más helyszíneket, melyek többé-kevésbé ismerősek lehetnek a sorozatból. Mindeközben pedig új képességeket (melyekről később beszélünk), tárgyakat vehetünk meg, érdemes egy adott irányba haladni, és csak a számunkra hasznos mozgásokból csemegézni – mindenki szépen kitapasztalja majd, hogy mennyire hasznos neki pl. a Kage-bunshin no Jutsu, vagy a Rasengan. Ellenfeleinket aranyos kombózásokkal tudjuk leteríteni: a probléma azonban az, hogy a mesterséges intelligencia, mint olyan, ebben a játékban nem szerepel. Így értelemszerűen a „sok lúd disznót győz" alapon próbálták buta, gonosz lények tucatjait hozzánk vágni – ezen mindenképpen javítani kellett volna.

MARTIN BELESZÓL!

Na ilyen az, amikor egy szakértőnél is szakértőbb tanár ír tesztet egy speciális rétegjátékról. Az utolsó bekezdést még végigolvasni is megerőltető volt egy ilyen mezei anime-nyominak, mint én. Azt se tudtam ki kivel van, és merre támad. :D

PREZENTÁCIÓ

Ami a játék hosszát illeti, kettős kérdéssel állunk szemben. Azok, akik imádják a Naruto univerzumát, és akiknek bejön ez a mission alapú, laza szálon futó, kis apró (és azért szépen lassan komolyodó) történetdarabkákat elénk hajító szerkezet, azok mindenképpen pár napig ellesznek, a több tucat küldetésnek köszönhetően. Azok viszont, akik nem annyira viselik a fanboy/fangirl szemüveget, kicsit átláthatnak a rendszeren, és sok hiányosságot vélnek felfedezni. Talán a legtalálóbb, ha a programot a Dynasty Warriors szériához hasonlítjuk: volt, akinek két óra csapkodás után egy életre elment a kedve az egésztől, van azonban olyan is, aki a mai napig rajongója a sorozatnak. Nézzük a lényegi megvalósítást, avagy a „mit hallunk / mit látunk" kérdést.

Ez az első olyan Naruto játék, melyben elhagyták a rajzfilmszerű cel-shading megvalósítást, hogy helyébe renderelt, normális háromdimenziós figurákat és hátteret hajítsanak. Ennek megfelelően lesznek, akik a játékot visszalépésként élik meg, de szerencsére nem rossz a helyzet: a game szép. Szép a mai PS2-es szemmel nézve is, nagyon remekül eltalált színekkel dolgoztak, és a motor is zökkenőmentesen kezeli az eseményeket: lelassulást egészen kivételes esetekben lehet csak érzékelni. Ez tehát mindenképpen pozitív nyomokat hagyhat a játékosban. A hangok teljesen le lettek cserélve, így senki ne várjon japán szinkronhangokat vagy eredeti soundtracket: néhány téma halványan visszaköszön, de az új dalok nem váltottak stílust, és kellőképpen pörgősnek mondhatóak – átmentek tehát a vizsgánkon.

KIEGÉSZÍTÉSEK

Most pedig azokhoz szólnánk, akik a sorozat rajongóinak tartják magukat. Először a pozitívumokkal ismerkedjünk meg: a játékban tényleg remekül megvalósították a skilleket, a két fő kategória (Ninjutsu, Taijutsu) sok-sok érdekes mozgást rejt magában, azok előhozása pedig szerencsére nem igényel különleges képességet, többnyire egy-egy gombnyomás (ravasz) sikerrel aktiválja őket: az ezeket kísérő vizuális effektusok is hűek maradtak az eddig látottakhoz. A választható karakterek pedig első körben Naruto, Neji, Shikimaru, Sasuke, Choji, de később elérhetővé válik Gaara és Kakashi is; igen, tessék örvendezni! Bár nem ártott volna valami Sakura, esetleg Tsunade, a hiányuk egy másik okra vezethető vissza, ami a játék komoly negatívumához tartozik. És hogy mi ez? Nos, angol nyelven még nem egészen tart ott a széria, mint Japánban – a NamcoBandai pedig volt olyan „rendes", és nem akarta „lelőni a poént". Hogy ez mit hozott magával? Kivágott ellenfeleket, kivágott szereplőket. Mindez az elején kezdődik, ahol Tsunade alakját kecsesen eltüntették a küldetésválasztó képernyőről, Kisame helyett Kabuto-val kell majd szembenéznünk, az Itachi elleni csatának is teljesen nyoma veszett. Shikimaru még nem Chuunin, úgy egészében véve minden utalást kiszedtek Itachi/Kisame/Tsunade trióval kapcsolatban, és még a „szabadjára engedett" Gaara-elleni csatának is nyoma veszett. Akárhogy is nézzük, ez azért egy rajongónak igenis komoly érvágás, így számukra erősen megfontolandó, a játék megvásárlása. Azok, akik nem járnak ennyire elől a történetben, viszont bátran megszerezhetik a cuccot, mert semmi komoly probléma nincs vele: pár nap után kifullad, és akkor már többször végigvittük, más-más karakterekkel: egy újrajátszást Kakashi/Gaara miatt pedig mindenképpen megér a dolog.

Oldern

NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES

NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos
memóriakártya 8 mb

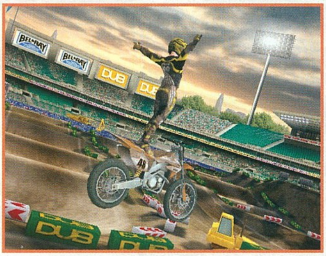
✔ az elképzelés remek, de...
X a rajongókat megsértették, a többiek meg hamar megunják majd

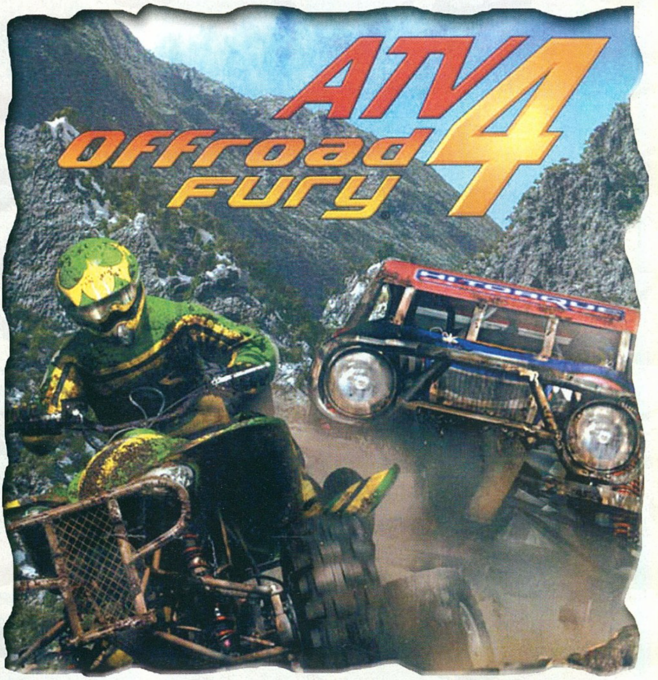
7 pont

EZ KELL A ZSINÁNAK!









Négykerekű, minden talajviszony közepette kiválóan használható, hangos, és könnyű leesni róla. Ez az ATV, vagyis az All Terrain Vehicle. Ám a játék címe ne tévesszen meg, mert az ugyancsak kultikus krosszmotor, homokfutó buggy és kisméretű áruszállítók (pl. Jeep) is a meglovagolható, illetve beleülhető kategóriába tartoznak a játékban. Szeretjük az ilyet, sokat kapni a pénzünkért, ám még jobban szeretjük, amint kiderül, hogy neten is lehet port nyeletni a mögöttünk szerencsétlenkedőkkel, de van természetesen osztott képernyős lehetőség azoknak, akik szerint a netes dolog élettelen és megöli az emberi kapcsolatokat, vagy csak tudják, hogy az ilyenkor fellépő bulihangulatot egy netplayer sem adja vissza (headsettel sem). Sőt, ez utóbbi esetén igen ötletes minijátékokat játszhatunk motorjainkkal, például jégkorongozhatunk, bowlingozhatunk vagy éppen kincseket kereshetünk. Akik pedig unják a multizást, de még nem akarnak versenyezni, azok imádni fogják a pályaépítő módot, ahol kétféle, 8x8 vagy 16x16 egység méretű terepet gyárthatnak le, amit aztán akár át is nyomhatnak PSP szupermarokkonzolukra. Ez az építgetés egyszerű, jól használható, csak picit sokat töltöget az editor és a kipróbálós mód között. És bizony, egyfejű magánjátékban is meglehetősen sok lehetőséggel találjuk szembe magunkat, ami sokáig tartó elfoglaltságot eredményez a sporttársak számára. Feltéve, ha túl tudják tenni magukat a Story mód igen béna történetén és idegesítően fura mozgás-animációján, amiben (meglepő módon) egy fiatal tehetség útját egyengethetjük, és a gonosz főellenfél sem hiányozhat. Kéne írni már olyan játékokat is, amiben mondjuk egy fiatal tehetség útját követhetjük a romlásba, egy alkoholista szimulátor keretein belül, mert uncsi mindig a jók oldalán állni. Adva van ezen kívül egy hagyományos mód, amiben ugyanúgy versenyezhetünk kezdőtől a profi fokozatig felverekedve magunkat, csak éppen nem kapunk hozzá ideológiát, és nincs a történet részben fontos anyagi forrást jelentő szponzor sem. Élvezetes lehetőség volt számomra a P2P (point to point), amiben tájékozódási futáshoz hasonlatos módon kell nyomnunk, vagyis nem körökben mérik a teljesítményünket. Itt az elnevezéshez méltóan az egyik pontból kell a másikba eljutni, miközben használhatjuk ugyan a zölddel jelölt fő útvonalat, de a piros mellékutakon gyakran jó kis előnyhöz juthatunk, mivel a lényeg az, hogy bármerre mehetünk, csak út legyen a gumik alatt. Ám a nagy kedvencem továbbra is a Freestyle, ahol arra kolbászolunk, amerre akarunk, és ameddig kicsiny poligon világunk szélére nem érünk. De nem ám csak öncélúan kirándulhatunk, mert elmés feladatokat is kitaláltak számunkra, mint mondjuk színes objektumok összeszedése, vagy ilyen olyan trükkök bemutatása.

Ám mit ér a sok játékmód meg egyéb lehetőség, ha a járművek irányítása nehéz, vagy nem földi fizikán alapul? No, nem kell ijedezni. Kipróbáltam mind a négy gépfélét, és kis gyakorlás után már kellően kordában tudtam tartani a legnagyobb félelmemet, a krosszmotort is. Igaz, nincs kimondottan motor fizikája, de aki ez miatt húzza a száját, az próbáljon meg értékelhető kört menni pl. a MotoGP-ben, szimuláció módban, és higgadjon le. Érzésem szerint pont eltalálták azt a középutat itt, ami a kétkerekű lélekvesztőket a kontroll megtartása mellett kellően reprezentálják. A négykerekű dolgokkal nincs gond, mert bár ezek sem WRC szintűek, de ez nem is az a játék. Kedvencem viszont a címszereplő ATV maradt, mert ez ötvözi a jó stabilitást és kormányzást a földtúrós farolásokkal és csúszásokkal. Természetesen a testsúlyunk helyezgetésével is manipulálhatunk, vagyis ugratáskor hátrafelé illik húzni a gépet, földet éréskor pedig olyan szögbe vinni, hogy a legkevésbé pattogjunk. Ez könnyű, ha lejtőre érkezünk, ám ha bénázunk és pont telibe kapunk egy másik emelkedőt, az nem tesz jót a sebességünk megtartásának, sőt, ha kanyar előtt csesztük el a landolást, még ki is pattoghatunk a pályáról. Ezek a variálgatások persze nem vonatkoznak a Buggy és Truck típusokra, mivel ezekben hajlonghatunk, amerre akarunk, maximum gangsta előadóművésznek néznek minket. Itt a nehézséget pont a merevség adja, mivel a kanyarokban hajlamosak kifarolni meg ilyesmi. Amúgy lehetőségünk van egyéni versenyeken kevert mezőnyt kérni, és ilyenkor a 7 ellenfél mindenféle géppel nyomul, tehát nem csak motor vagy buggy van a pályán.

A grafika igen szép, akadni nagyon ritkán hajlamos, viszont ezt annak köszönheti, hogy nincs a TV képfrissítéséhez szinkronizálva, amitől gyors kanyarokban picit szétesik a kép. A kerekek túrják a koszt, versenyzőnk rongybaba fizikával landol, ha reptetjük, szóval ez a jó értékelés felső fokozata. Sőt, a versenyt megállítva fotózhatunk is, amit a program elment, bár a lehetőségeink nem túl sokrétűek. Jó tudni, hogy nem minden cég akarja rákényszeríteni az emberekre az új termékét azzal, hogy a régitől megvon hirtelen minden támogatást, és a gyártást is megszünteti. PS2-re például ez a játék is igen színvonalas értéket képvisel (bár sajnos nem annyit, mint az előző részek), ajánlom a beszerzését minden virtuális koszolódásra hajlamos egyének – a PS3 és a Motorstorm megérkezéséig.

Dzsoffroad

MARTIN BELESZÓL!

Kifejezetten korrekt játék, nagyon sokszínű játékmódválasztékkal. Gondolom mondanom sem kell, hogy nekem a szabad kalandozás jött be leginkább, de a P2P verseny is újdonságként hatott rám. Olyan Motorstorm kisöcsi az egész, de faintos!

ATV OFFROAD FURY 4

SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 4 játékos, online
memóriakártya 8 mb (460 kb)

✔ megtartotta az eddigi offroadok színvonalát
X de nem is tett hozzá túl sokat

8 pont

MECHA BIRODALOM







Véleményem szerint a mechás PS2 piac telítetté vált az utóbbi években. Több sikeres sorozat miatt (lásd Armored Core) mintha már nem lehetne újat hozni ebben a témában. Persze azért Japánban a mai napig is szép számmal jelennek meg sorozatok (játék, manga, anime), melyek mindig jó alapot adnak egy ilyen játékra. Ilyen sorozat volt az Eureka Seven, melyet 2004. tavaszától 2005. tavaszáig vetített egy japán tévé. A sorozat elég szép siker lett, így elkerülhetetlenné vált, hogy megjátékosítsák. Ezzel még nincs is baj, ám sajnos a program a tipikus hibába esett. Ezek a stuffok általában rajongóknak készülnek, ezért aztán csak számukra élvezhetőek. Ebben az esetben is ez történt, hisz a game csak azoknak mond valamit, akik ismerik a sorozatot. Számukra bizonyára élvezetes és jó szórakozás, míg mások egy nehezen irányítható és bugyuta programot ismerhetnek meg ha megszerzik. Az irányítás gyengesége különösen zavaró, hisz egy mechás stuffban pont az irányításra kellene ügyelni a legjobban, mert ha azt elrontják, akkor az egész csapnivaló lesz. Az Eureka esetében sajnos nem sikerült jól megoldani, néha szinte kezelhetetlen. Egyébként egy RPG elemekkel ellátott akcióprogramot kapunk. Mielőtt nekiállnánk a stuffnak, érdemes kicsit gyakorolni a Situation módban, ahol a kissé kényelmetlen irányítást is lehet próbálgatni. Sajnos ez nem segít a játékon, ami véleményem szerint még unalmas is lett. Semmi olyan eleme nincs, mely miatt érdemes lenne megszerezni. Süt róla a színvonaltalanság, illetve az elhanyagoltság, valószínű úgy gondolták majd a cím, eladja a rajongók körében.

Ha a grafikát nézem, akkor egyhangú kép fogad. A helyszínek kopárak és sivárak, PS1-en is elmentek volna. Egyedül a mechák (LFO) néznek ki jól, nemcsak külsejükben, de grafikájukban is. Néhány mecha rajongónak talán ezért érdemes megszerezni a programot, lehet, hogy találnak egy-két érdekes robotot. Sajnos a zenék is középszerűek lettek. Azt nem tudom, hogy az anime-ből vették, de valószínű, bár ahhoz túl egysíkúak.

Mit is lehetne ehhez a játékhoz zárszóként mondani? Akik szeretik a mecha témát, vagy netalán ismerik a sorozatot érdemes tenniük egy próbát a programmal. Másoknak kerülendő, inkább egy Armored Core részt szerezz meg ehelyett. Egyébként már készül a folytatás, remélem sokat javítanak majd rajta.

Veres Miki

EUREKA SEVEN VOL. 1: THE NEW WAVE

NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos

✔ a sorozat ismerőinek
X nehéz kezelhetőség

4 pont

EGY A SZÁZ ELLEN







Akármennyire is szerettük annak idején a Koei-t, az utóbbi években kissé elszaladt a ló velük. Gatyamadzag hosszúságúra nyúlt Dinasty Warriors sorozatával mintha a cég többet ártott volna önmagának, mint használt. Korábban, amíg a Koei inkább történelmi-stratégiai játékokat adott ki, addig ez a név a minőség szinonimája volt. Ám ez, az időről-időre szinte változások nélkül kiadott DW sorozat miatt mára már csak legenda. Igazából nem is értem a céget, hisz ha egyszer van egy sikeres sorozata, akkor miért nem mer igazi mélyre ható újításokat bevezetni, miért kell hagyni ellaposodni egy jó ötletet?

Itt van most a legújabb példa, a Samurai Warriors 2, ami tulajdonképpen teljes mértékben egy DW klón. Törtem is a fejemet, hogy miért lett ez a cím, aztán rájöttem, hogy a történelmi háttér miatt. A DW ugye az ókori kínai történelem egy szakaszát dolgozza fel, míg az SW a japán történelem egyik legérdekesebb részét, a 16. század közepét. Ezenkívül azonban egy az egyben DW-s sémákra épül a program. Kiválasztasz egy harcost és több száz katonán kell magadat átverekedni. Ha még nem játszottál volna ilyen játékkal, akkor egy darabig nagyon izgalmas és érdekes lesz az egész. Problémák kb. úgy 30 percnyi játék után fognak jelentkezni. Ez pedig a game végtelen monotonitásából fakadó unalom, mely teljes mértékben tönkreteszi a játékélményt. Hiába a látványos támadások, a viszonylag szép grafika, a nagyszerű, korabeli zene és a kiváló átvezető animációk, mivel rövid idő alatt úgy érezzük, ezt a programot valaki büntetésül találta ki, hogy monotonitásával kínozza a szegény gémert. Más a helyzet, ha rajongó vagy. Ebben az esetben látok némi esélyt, hogy érdemes beszerezni az anyagot, mert a rajongás még a legnagyobb unalmat is feledtetni tudja. Nekik szóló újdonság, hogy kissé megszaporították az RPG elemek számát, harcosaink jobban fejleszthetőek (Az AI-t viszont lehetett volna még tuningolni, borzalom mennyire bugyuták az ellenséges katonák.) Szintén megfontolandó a játék megvásárlása, ha tudsz néhány havert keríteni hozzá, mivel lehet többen is nyomni, és úgy már azért elég jól ellehet szórakozni. Nem sok ez, de hát ez is valami.

Érdekes újítás viszont a Sugoroku mód, ahol társasjátékszerűen kell meghódítani Japánt. Ezt akár négyen is lehet tolni és elég jó ötlet szerintem, merít a Koei stratégiai múltjából.

Az SW tehát semmivel sem jobb vagy színvonalasabb, mint a sorozat korábbi tagjai. Ebből kifolyólag csak rajongók szerezzék meg, illetve olyanok, akik tudják multiban nyomni.

Veres Miki

SAMURAI WARRIORS 2

KOEI
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1- 4 játékos

✔ ha szeretsz sokat harcolni, akkor ideális
X máskülönben unalmas lesz

6.5 pont

TAPSI HAPSI ROKONAI







Sokak kedvence, a „légies végtagokkal" rendelkező Rayman újra körünkben! A fura lény most az őrült nyulakkal találja magát szemközt, akik egy békés piknik közepén a földből előtörve elragadják az azonosíthatatlan élőlénytípusba tartozó bébi Globox-okat (vagy nekem hiányos a Rayman műveltségem).

A hős sem ússza meg, mivel az elborult nyulak gladiátori feladatokra kényszerítik az amfiteátrumukban, amiket minijátékok formájában kell teljesíteni, illetve három feladatot sikerrel letudva kiszabadíthat egyet a kis zöld izék közül. Egyébként négy aljáték-ajtó van szintenként, de a negyedik opcionális. A szocializációban előrehaladottabb játékosok partizhatnak is, ha kedvük úgy tartja, mivel a PS2 változat támogat akár 4 db kontollert is. A stuff egyébként leginkább Wii-re lett kitalálva szerintem, mert sok feladat nagyobb ügyességet kíván PS2 kontollerrel, másoknál meg kifejezetten jobb a gombokat nyomogatni, mint mondjuk precíziósan mozgatni a Wiimote-ot. Például amikor körbe kell rajzolni alakzatokat, az nagyon jó a Wii-n, de a táncos ritmusjátékhoz már kissé kezelhetetlen a levegőben történő kalimpálás. Persze ez egyéni meglátásom, de hát nem vagyunk egyformák, gondolom az orrból túrt cumót sem ette meg minden óvodás gyerekkorában... Hogy lássuk, mivel is van dolgunk, leírom az első amfiteátrum történéseit.

Bunnies don't give a gifts: Robbanós csomagokat kell kézbesítenünk, eszeveszett rohanással. A joyokat kell igen gyorsan mozgatni felváltva a futáshoz.

Bunnies don't know what to do with cows: Tehén távdobási verseny. Hasonlatos a Happy tree friends játékaihoz, csak nem annyira véres. Egy tehenet kell minél messzebbre elhajítani, lasszó mozgást imitálva.

Bunnies like to stuff themselves: Na, ez az egyik ilyen körberajzolós dolog. Mindenféle kaja és nem kaja dolgok stilizált alakzatát kell ügyesen végigkövetni, amit a nyúl magába töm. Evési kényszerbetegeknek ajánlott. Itt mondjuk biztos tök jó a Wii verzió, lézermutogatóval edzett manager palánták előnyben.

Bunnies are fantastic dancers: Ez a negyedik feladat minden arénában ismétlődik, csak más zenékre. A két oldalról érkező állatoknak megfelelően kell aktiválni két teleport féle dolgot, ami sárga nyulak esetén érdekes, mert velük kell megtölteni a pódiumot. Ezt véleményem szerint jobb gombokkal csinálni.

Bunnies have a soft spot for plungers: Ez már a főkapu kinyílásával elérhető nyúlvadászat. Rayman stílusában vécépumpákkal vesszük fel a harcot a fülesekkel, bár ők is hasonló fegyverzettel vannak felszerelve. Ez is ismétlődő feladatkör. Az első vadnyugati helyszínen cownyulak és indiánnyulak támadnak ránk, de elég sokféle egyéb tárgyat is szétpumpázhatunk. Külön a figyelmetekbe ajánlom a zenéltető eszközöket (magnó, gramofon, ilyesmi), mivel köztudomásúlag a nyulak zenebolodnok, és a melódiákat hallva rólunk megfeledkezve elkezdik ropni a nyúltalpalávalót. Kár, hogy a pályák rövidek, mert személy szerint ezt élveztem a legjobban a feladatok közül, kihozhattak volna egy FPP (first person plunger) teljes játékot nyugodtan. Sajnos a Wii orientáltság miatt nem mi mozgunk, az automatikus (mint a fénypisztolyos játékokban), csupán a célzás és az újratöltés lehetőségét kaptuk meg. A második kiszabadítós részben nyaraló nyulak törnek ellenünk a tengerparton, például kabinokból kirontva és tengeralattjáróról a vízbe ugrálva.

Ezután a cellánkba kerülünk a klotyópumpa trófeánkkal, ahol kinézhetünk az ablakon a poén kedvéért, meghallgathatjuk az addig hallott zenéket és kipróbálhatjuk a megnyert kosztümöket. Ezek főleg a multizás miatt vannak, és négy szekcióban öltöztethetjük át szerencsétlen Raymant, mondjuk rapper nagyinak vagy effélének.

A játék erőssége kétségkívül a humor, bár az eddigi platformer Rayman világok után fura megszokni a stílust. Negatív viszont a történet teljes hiánya, így hasztalan a sok kis játék, egyedül hamar beleun az ember. Hiába az ugrókötelezés, amiben amorf elefántbivalyok pörgetnek egy láncot, és idétlen nyúlfejek jönnek be a képbe, zavarni a koncentrációt – egyszer röhög rajta az ember, aztán annyi. Vagy amikor klotyón üldögélő nyulak nyitogatják a budi ajtaját, és nekünk kell visszazárni, akkor is kuncog az ember, de nem nevezném ezt sem hosszadalmas mókának. Igazából a multi rész +1 pontot kaphatna, de én nem vagyok az az összevissza variálva pontozós fajta. Hat pontot meg azért adtam 5 helyett, mert Martin úgyis felhúzná, és nem akarok neki pluszmunkát adni, mert tudom, hogy nincs ideje ilyesmikre a WoW miatt...

Dzsonman

MARTIN BELESZÓL!

Jobban örültem volna egy komoly, megfelelő ideig igényesre fejlesztett, szuper történettel megáldott, poénos, tipikusan raymanesen szürrealista, mászkálós Rayman epizódnak. Tudjátok, mint amikor jön az a kék izé az egyik korábbi rész elején, hogy ellopták a kölyköket... Nem hiszek én ezekben a „multi only" játékokban.

RAYMAN RAVING RABBIDS

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: PS3, PSP, X, X360, DS, GBA, Wii

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 4 játékos
memóriakártya 8 mb (430 kb)

✔ jó a multi része, de inkább wii-re vegyétek meg
X ps2-n tucatjátéknak számít az ilyen, tartalmilag egy nulla

6 pont

AKCIÓ

576 KONZOL

1998

Amíg a készlet tart!

1999

Amíg a készlet tart!

2000

Amíg a készlet tart!

2001

Amíg a készlet tart!

2002

Amíg a készlet tart!

2005

Amíg a készlet tart!

999.- / évfolyam

Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Megveheted:
valamennyi 576 KByte boltokban

Megrendelheted:
Levélben: Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24
(kérjük, add meg nevedet, pontos címedet és telefonszámodat)

Telefonon: 06 1 369 2686

Interneten: www.576.hu/kiadvány

(a megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk:
1998/02, 1998/09, 1998/10, 1998/11, 1998/12, 1999/011999/05, 1999/06, 1999/10, 2000/01, 2003, 2004

Figyelem!
Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003 -ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!

576 KONZOL

ELŐFIZETÉS

20%-os előfizetői kedvezmény!

1 évre **6.999.-**

1/2 évre **3.799.-**

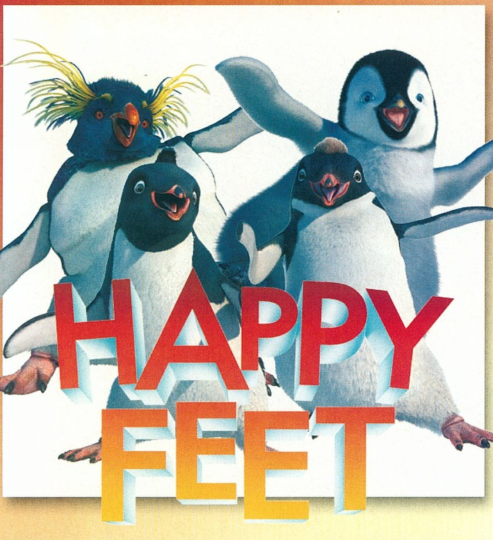
Előfizetni lehet:

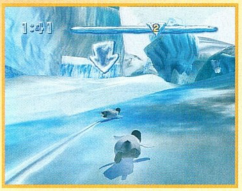
- személyesen: Comgame 576 Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. (hétfő-péntek: 9.00 -16.00)
- postán befizetve: belföldi postautalványon (rózsaszín csekk) a Comgame 576 Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24. címre (Kérlek nevedet/címedet pontosan és olvashatóan add meg, csak így tudjuk teljesíteni megrendelésedet!)

ajándék Előfizetőink választhatnak a 2001/2002/2005 teljes évfolyam között. (Amíg a készlet a tart.)

További információért hívd a 06 70 365 0385 telefonszámot (hétfő-péntek: 9.00 -16.00).

SZ*R FEKETÉN-FEHÉREN







A Mennyekben Lakó Boldogságos Szent Pingvin Szűzanya rosszat álmodott. Valaki a tappancsára lépett, egészen tapintatlanul. És nemcsak hogy ezt megtette, hanem gátlástalanul táncra is perdült rajta. Bizony a Boldogságos Tappancson. A Szűzanya nem hitt a szemének, mert ilyent még nem látott. Ez meg mi lehet, morfondírozott. Egy korcs? Egy amorf? Egy torzulat? Aztán rájött, hogy egy pszichiátriai intézetből szalajtott, szétherkázott, alternatív, bu****** pingvinpajti.

A Táncoló talpak című computeres családi filmet nálunk karácsony előtt mutatták be és állítólag nem is volt elviselhetetlen. Annyira, mint a játék. Az alapszitu az, hogy Mumble, a frissen pottyantott pingvinpattantyú nem tud énekelni túlságosan szépen és ez roppantul kellemetlen arrafelé náluk ott, ahol élnek ezek a szintemárnemismadarak. Képzeljetek el egy embert, akinek a nyakán található a nemi szerve, és végre megértitek, mennyire bizarrnak, ezért a társadalomból kivetendőnek számít egy ilyen csodabogár a pingvinek között, egy ilyen tollas rovar, egy ilyen csőrös ótvar. És akkor kitalálja ez gyógypingvin (továbbiakban gyp), hogy ő nem adja meg magát sorsának, hanem majd tánctudásával kompenzálja faját az okozott kelletlenségekért. Hú, de mennyire nem szeretnék pingvin lenni! Pláne nem ilyen gyépés gyp! Állandó hideg, ebédre mindig hal, éneklés, tánc, gügye hangon gügye párbeszédek. Brrr. Nem említve, hogy folyton frakkban kell járni. Arról, hogy mese meg frakk eszembe jut Frakk. Meg Vuk. Drágáim, szeretlek titeket! Hiányoztok! Khm... A játék? Ízléstelen. Szakadék. Fakó. Bakózni való. Jeges óceán, antarktiszi jégsapka, tátongó gleccserszakadék mélyére hajítandó hitvány ártalom. Az audio a video és az interakció egységének megcsúfolása. Az élmény minősíthetetlenségére nincsenek is szavak. Illetve eddig nem volt, most már van: Mumble (elnézést kérek a Mumble nevű olvasóktól). A harminchárom „pálya" első harmadát lenyomtam. Fél óra alatt fél kézzel fél szemmel – és a végére fél ésszel, mivel a pánikszerű unalom következtében rángógörcsöt kaptam. Összesen három feladat van, rókafogta táncjáték, síkokádék lesiklás és tengerhányás búvárúszás. Minden csőpályán történik, néha ellenfél, néha felhalmozni való tárgyak ellen. Esküszöm, ha megfeszülök sem tudok többet mondani erről a nem is tudom miről, hacsak annyit nem még, hogy lehet ketten is tengetni, de mérget veszek rá, hogy előbb mérgezném meg magam, mintsem játszanék ezzel párban. Ugyanakkor könyörtelenül gonosz, szemenköpöttül szadista szülőknek gazdag kéjforrás, pláne ha elárulom, hogy a szinkront franciára is át lehet állítani. Valóban hátborzongató. Pingvinanyánk, ki vagy a mennyekben, ébredj fel és bocsásd meg magadnak a Happy Feetet, aztán tisztítótűzben pusztulj nyomorultul mételyes álmoddal együtt!

samatőr
samu@576.hu

HAPPY FEET

MIDWAY
MÁS VERZIÓ: GC, DS, GBA, Wii

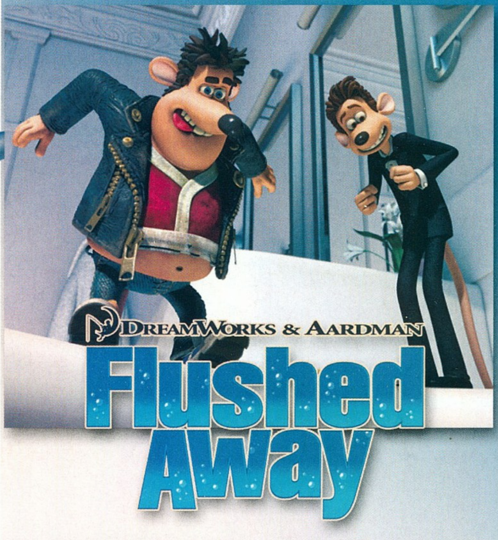
grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ patkányürülék
X pingvinturha

2 pont

AKKOR MÁR INKÁBB A PATKÁNY!







Ez is, mint a itt mellettünk a szomszéd, animációs meséből készült (Elvitte a víz), és lehet, hogy csak a pingvin miatt, de nekem bejött. Tudod barátom, ez a relativitás. Nem bonyolult. Képzeld el, hogy hat éve élsz már egy lakatlan szigeten magadban, és egy szép napon meglátogat a ZÁ **(Ezt itt moderáltam. Martin)** és közli veled, hogy ez életed utolsó napja, és már senkivel nem fogsz találkozni. Nos, mit teszel? Ha nem tévedek, tekintettel a helyzet komolyságára gondolkodás nélkül, nemi hovatartozásodtól függetlenül megerőszakolod. Majd rövid vívódás után még hétszer. Aztán a szégyen elviselhetetlen hullámaitól gyötörten megölöd. Aztán repetázol kétszer. Aztán a tehetetlen gyalázat érzésétől űzve feldarabolod. De azért adsz neki még egy utolsót. Ekkor a téboly végérvényes martalékául vált agyad hibbant parancsára felgyújtod a maradékot és a hamvakat a tengerbe szóród. De előtte még... Nos, az is lehet, hogy tévedek, de azt hiszem, nem ez a lényeg, hiszen tulajdonképpen ez is relatív.

Egy londoni lakásban éldegélő, urizáló, megjátszós és modoros kulturpatkányról beszélünk, aki oda kerül ahová való, a WC-be, melynek víznyomáson alapuló vezetékrendszerén keresztül a csatornavilágban találja magát. A mesékről és az emberszerű patkányokról nekem a Macskafogó ugrik be. Grabowski, hiányzol! Béke. Miután a betanító pályát teljesítettük, mi is látni fogjuk és majd meg is tapasztaljuk, hogy igen kiterjedt, pezsgő élet zajlik Pöcecity-ben (hivatalosan Patkopoliszban). A bélmocsár közepén cölöpökre építve szépen kivirágzott az élet, rühes patkányok mindennapoznak, komplett, elkülönült negyedekben dózerolják életüket és sűrű excrementum vesz körbe mindent – mondhatni a fenti világ egy az egybeni szimbolikus leképződése az egész. Emellett a zöldes és sűrű húgyperenciás tengernek hála gazdag kikötői forgalom bonyolódik, mindenfelé üzletek és lakóházak sorjáznak, a városka közepén hűsítő ammónia-kút járja vidám táncát. Egészen impresszív, már-már turistaparadicsom szaga van a dolognak. No igen, szag. Feltételezem, hogy az itteni lakosok hegyi levegőt finganak és orrfacsaróan büdösnek tartják azt. És akkor már megint az a fránya relativitás. Hogy ékes példával éljek, képzeld el magadat, hogy... na, inkább hagyjuk!

Tehát zajlik a lét, mi pedig menten asszimilálódunk, és hamarjában a nem feltétlenül lineárisan kínálkozó küldetések teljesítgetésében véljük hazajutásunk zálogát felfedezni. Kisvártatva bonyolódik a történet, mert belép Rita, a tatkánytina, akit szintúgy mi irányítunk, aztán a Varangy, akit nem, mert ő gonosz, és a szálak mentehetetlenül összefonódnak. A missziókat fénypászma jelzi és ezek tisztogatása során – csak úgy, mint már ezerszer ebben a büdös életben – sokat fogunk ugrálni, gyűjtögetni, ütögélni, mászkálni és hajókázni városban, kanálisban és terepen egyaránt, fogunk csövön korizni, ágyúzni, tárgyat használni, shoppingolni, kapcsolgatni, menekülni, üldözni. Komolyan mondom ezúttal egész izgalmasan van megvágva a dolog és a „minilét a nagyvilágban" filing is tűrhető. A játék tulajdonképpen nem is lenne rossz, de technikailag sajnos olyan tré, mintha egyenesen a csatornából húzták volna elő.

samatőr
samu@576.hu

FLUSHED AWAY

D3
MÁS VERZIÓ: DS, GC, GBA

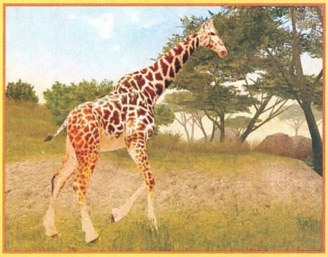
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

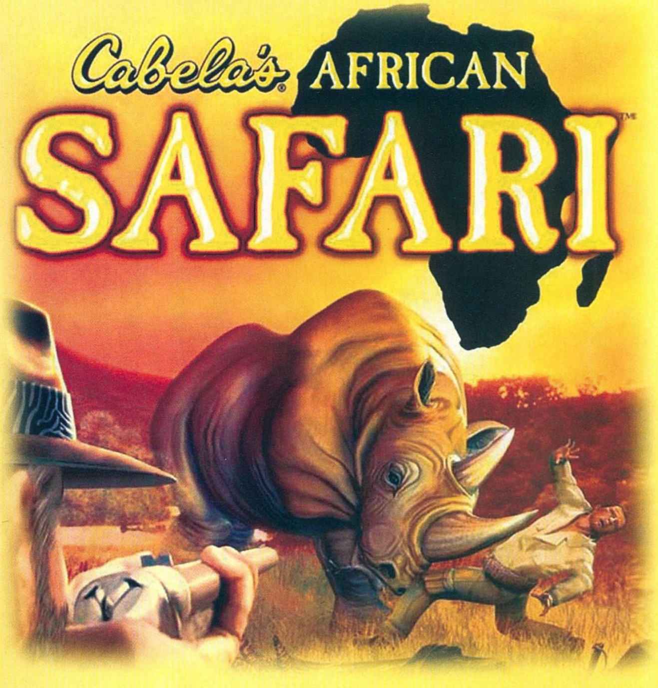
1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ relatíve jó
X relatíve rossz

5 pont







Megunta, hogy a játékokban felfegyverzett ellenségek ellen harcol, ahol komolyabban meg is sérülhet? Deprimálja a mű környezet, a sosemvolt, görcsös kínlódással kitalált szörnyvilág? Már százszor megnyerte a második világháborút? Akkor ez a játék önnek készült! Utazzon velünk Dél-Afrikába, Namíbiába, Mozambikba, Zimbabwéba és Botswanába, nézzen egzotikus tájakat és öljön egzotikus állatokat! **(Dzson, te állat, besírtam. Martin :)**

Mindezt megteheti három nehézségi fokozatban, így a *flawless victory*-ra vágyó amatőröknek is érdemes kipróbálniuk. Alapvetően öt vadászati mód áll rendelkezésre. A *Safari hunt* a misszió, vagyis az összes államban végig kell lőni a vadállományt, a végén pedig el kell ejteni az adott terület fő trófea állatát, boss fight módjára. Az *Instant hunt* azokra vár, kik vérgőzős szemeikkel azonnal puskát akarnak ragadni. Az *Open safari*-n a már levadászott területekre térhet vissza. A *Big five* pedig az öt főellenség állat újraölésének lehetőségét takarja (orrszarvú, leopárd, bölény, oroszlán és elefánt). Az ügyességi kihívásokat kedvelőknek pedig a *Wing shooting* menüpontot javasoljuk, ahol össze vissza repkedő szárnyasokkal tesztelheti le célzási tudományát.

Ám ne ugorjon a kedves ügyfél rögvest az irtási folyamatba, mert érdemes áttanulmányozni a betanítást, hogy ne rohangásszon fejvesztve mondjuk egy Afrikai nagyfülű vadkutya elől, ami nincs tekintettel arra, hogy a játékos a táplálkozási lánc csúcsán helyezkedik el, automata fegyvereinek köszönhetően. A fegyverek kiválasztása különben is fontos tényező, hiszen miért lőne sörétessel zebrára? A táborban fegyverszakértőnk ezért minden fontos dologról tájékoztatja (pontosság, lőtávolság, sebzés, visszarúgás). Nyomkövetőnk a fellelhető lényekről ad felvilágosítást, megmutatva egész jól sikerült poligonális és textúrázott, animált ábrájukat is (vannak nagyon cuki létformák is, ezeket ajánlott becsukott szemmel kilőni az esetleges lelki bajokat megelőzendően). A harmadik emberünknél pedig megtekintheti a vadásznaplót, és itt tud dicstelen misszióira is elindulni. Fontos, hogy vegye figyelembe az adott vadászatra adott időintervallumot, mert átfedések adódhatnak egyes állatok fellelhetőségi ideje között. Ha kijutott a terepre, első dolga legyen a PDA-jával (Select) kommunikálni a nyomkövetővel és fegyverszakértővel, mert ön valószínűleg nem a legoptimálisabb fegyverzettel indult útnak. Az eszközök között bármikor válthat, vagy távcsövet cserélhet rajtuk, ám az egyénileg finomhangolt szerszámok (custom) csak bizonyos teljesítmény felmutatása után választhatóak ki! És most olvassa el újonc vadászunk élményeit!

Nos, mondom én az asszonynak, hogy itt Európában olyan unalmas a vadvilág, nyúl meg róka meg szarvas meg óvatlan vadásztárs a bozótban, és untam már a kalasnyikovos vadászatokat, így elutaztam erre a szafarira. Mondom a vezetőnek, adjon pár kézigránátot, de nem volt hajlandó, így csak egy pisztollyal és egy vadászkarabéllyal indulhattam neki a vadvilágnak. A táj igen szép volt, eltekintve a recéktől, és a darabosan, papírmasé szerűen hajladozó aljnövényzettől, de a napba nézve nagyszerű lens flare effektet kaptam a szemeimbe, meg a vizek is nagyon tetszettek. Hullámzanak, fodrozódnak, és homályosan tükrözik a környezetet. Egy állatcsorda futott el mellettem, amitől dübörgött a táj, vagyis megvolt a filing vagy mi a fene. Térképemen szerencsére láttam, hogy ezek nem veszélyes ragadozók, mivel azokat piros színnel jelöli az okos szerkezet (kivéve expert módban). Sőt, ez mutatja azt is, hogy mi az animál észlelési területe, amit leszűkíthettem guggolásos sunyizva közlekedéssel, sőt, ez egyes félénk fajta rejtőzködőknél kötelező haladási módszer. A közelítés ajánlott ám, mert ha egy lövéssel intézzük el a vadat, plusz pontot írnak fel javunkra. A sebzett állatok sajnos hajlamosak elfutkározni, hiába lövi lábon őket az ember. De ez az elmászkálás rossz szokás errefelé mindenkinek, mert egyszer kétfelé ment két célpontom, és mikor visszamentem az egyikért, már csak hűlt helyét találtam, kajtathattam utána a bozótosban a leopárdok között. Ó, fontos ám, hogy csak azokat a jószágokat pusztítsuk el, amire engedélyt kaptunk éppen, ellenkező esetben pontlevonás, majd kitiltás a jutalmunk. Sőt, trófea főállat esetén a nagyobb és sötétebb színű főegyedet nekünk kell megtalálni a többi között. Ha támad az „illető", akkor használjuk a futást és a pisztollyal történő lövöldözést, míg meg nem félemledik és elkotródik (hogy mi lesz a golyókkal az arcában, az nem érdekel senkit). Ezt variálhattam az egyik speciális képességemmel, az adrenalin módszerrel (L2). A másik speciális képességem a mátrikszos bullet time (R2), mozgó célpont esetére. A halálos találatokat is hajlamos ilyen lassított effektezett módon mutatni nekünk a cucc, ilyenkor a gyengébbek csukdossák be a szemeiket.

Egyszóval, nekem tetszett a vadászosdi, hiszen erkölcsi gátlásom csak bizonyos gyártmányú konzolok vásárlása ellen van, és itt nem is kellett kifizetnem azt a közel 3000 ójrót, amibe egy rendes szafari kerül. Kirándulás, izgalom (amikor a kilövendő orrszarvú kergeti az embert), és mass destruction, amikor terepjárón ülve kell a megvadultan rohanó csordából meghatározott számú egyedet kiszedni.

Végezetül egy igen fontos megjegyzés: barátnője ne tudja meg, hogy ilyen borzalmas cuccal játszik, mert elrejti ön elől a macskáit és bevágja a durcát!

Dzson Pampalini



MARTIN BELESZÓL!

Lehet ám ezt állatgyilkolás nélkül is játszani úgy, hogy csak barangolsz és figyeled Afrika flóráját és faunáját. Frankón jó. Próbáld ki. Ja, és ne ölj, csak önvédelemből!

CABELA'S AFRICAN SAFARI

ACTIVISION VALUE
MÁS VERZIÓ: X360, PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos

memóriakártya 8 mb (350 kb)

✔ újabb érdekes cabela vadászkaland (a 9. a sorban)

X rétegjáték, mint mondjuk a horgászosdi

7 pont

A JÁTÉKOS HARAGJA









Zatch visszatért! De minek? Rajzfilmben még élvezhető az ember és mamodo szimbiózis, de ez a csetepatés játékmegvalósítás kész katasztrófa. Zavaros ide-oda futkorászás, ha az ember ütlegelni akarja a másikat, vagy unalom, ha találunk egy biztos helyet és onnan nyomatjuk a varázslatainkat. Az a baj, hogy nincs normális ellenséget követő kamera, csak varázslat módban. Kézi harc esetén marad a kaotikus rohangászás arra, amerre az ellent sejtjük, mert a nézőpont inkább kisméretű királyjelöltünket követi. Ha kiütik kezeink közül a varázskönyvet, akkor annak felvétele is gyakran a szerencse kérdése, mivel közben a kamerát is kezelnünk kéne, hogy lássuk, merre futunk. Próbáltam a harcokban valami stratégiát kialakítani, de a végén mindig eszeveszett gombnyomkodásba és szitkozódásba fulladt a buli, ám meglepő módon ezzel is sikerült sorba nyernem a meccseket. Végül is elég az, ha a fókuszt az ellenségeken tartjuk, és ha megállnak vagy nyílt terepre érnek (az akadályokban elakad a spell), akkor rájuk castoltunk valamit. A használni kívánt mágiáink nem csak támadnak, mert van pl. pajzs is, sőt Zatch a harcok után kapott csillagjait felhasználhatja 7 értékének növelésére. Ezek ilyen erő, gyorsaság meg fókusz, és a 10 fokozatban elérhető maximum legalább lefoglalja egy kicsit a hardcore Zatch rajongókat.

Nekik a játék lehet, hogy bejön, de én még a hangot is lehalkítottam, mert megfájdult a fejem a rave partikon használatos zenéktől. Néha kihasználhatjuk a bénaságokat is, például volt egy helyszín, ahol túl kellett élnem bizonyos ideig a támadásokat, mire én beálltam egy fa mögé, ami felfogta az összeset. A tereptárgyak azért szét is amortizálhatóak, ami némileg javít valamit a végső megítélésen, akárcsak a sorozathoz hű cell shaded grafika. Ha többen vagyunk, akkor a szereplőket külön-külön irányíthatjuk, amúgy pedig váltogathatunk a kis és a nagy harcos között. Próbáltam még több jót keresni a játékban, de sajnos meguntam. Ezt is csak extra mellékletként szabadna adni a sorozat DVD-s évadjai mellé…

ZATCH BELL! MAMODO FURY

NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: GC

grafika: közepes
játszhatóság: elmegy
szavatosság: elmegy
zene / hang: közepes
hangulat: elmegy

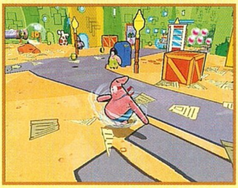
1 - 4 játékos
memóriakártya 8 mb (249 kb)

✔ anime átvezető betétek
X ezen kívül semmi jó nincs benne

3 pont

KI LAKIK ODALENT, KIT REJT A VÍZ?







Szivacsos kedvencem újra itt, aminek örülök. Ám ez a játék valahogy nem az az igazi spongyabobos őrület, hanem inkább egy elvont látványvilággal és elég gügye feladatokkal megvalósított kísérlet. A lényege az, hogy Kockanadrág álmaiban ténykedhetünk, ahol feltűnik természetesen a többi bikinifenekes lény is, Patrik, Rákuram és persze az ősellenség Plankton. Az első álomban Bob autóversenyzői álmodozását valósíthatjuk meg, és persze ama hőn áhított vágyát, hogy Puff asszonytól megkapja a jogosítványát. Ez meg is lesz, csak éppen elugrál, de nem akarok sokat elárulni a sztoriból. Később Patrik szuperhős ambíciója és Plankton fenékuralmi tervei is napvilágra kerülnek, összesen kilenc fantáziavilágba repítve el lyukacsos barátunkat és társaságát.

A játékmenet a klasszikus alapokon nyugszik. Autóverseny, amiben piros gyorsítórámpákkal tehetünk némi előnyre szert, bár eleinte csak az életben maradás a cél a checkpoint rendszer órájával szemben. Harc, amiben Bob igen nyúlékony kezeivel csapkodunk, vagy forogva-pörögve ütjük a gonosz halakat. Ezekből akad pajzsos is, akit előbb nekifutásos rohanással kell kiütni, majd csak azután csapkodható le. Eme rohanás arra is alkalmas, hogy nehéz dolgokat toljunk neki egyéb dolgoknak, imigyen jutva tovább egyes helyeken. Spongya nehezékké is át tud változni, ami meg a nyomókapcsolókra van jó hatással, de csavarkulcsos nyitószerkezetek is akadnak. Az ügyességi részekben sincs sok újítás, kerülgetni a sársugarakat, platformokon átugrálni, lebegő horgonyokon átlengedezni és folyamatosan gyűjtögetni a fizetőeszközt, hogy a bónusz shopban elkölthessük koncepciógrafikára meg hangokra. Négy extra játékot is játszhatunk, tehát a játékkal el lehet lenni jó sok ideig. Nekem mondjuk még mindig a „The Movie" játék jön be jobban, de azért ezt is ajánlom szíves figyelmetekbe, amenynyiben nem riasztanak el titeket ezek a fura álomvilágok. Hiszen Spongyabob Kockanadrágból sosem elég!

Dzson



SPONGEBOB SQUAREPANTS: CREATURE FROM THE KRUSTY KRAB

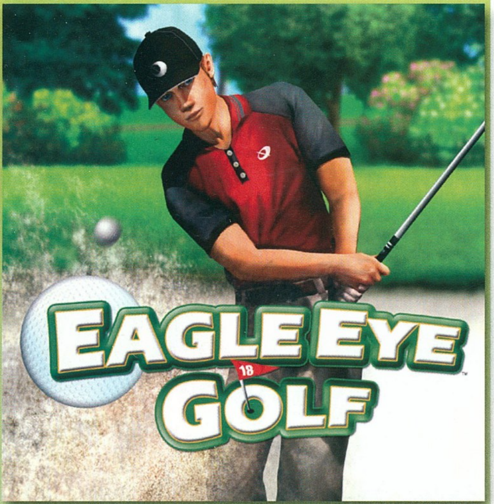
THQ
MÁS VERZIÓ: GC, DS, GBA, Wii

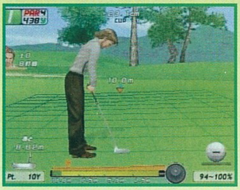
grafika: közepes
játszhatóság: jó
szavatosság: jó
zene / hang: jó
hangulat: közepes

1 játékos
memóriakártya 8 mb (135 kb)

✔ imádjuk a sárga fickót!
X kéne már neki egy igazán méltó játék…

6 pont







Egyből a lecsóba csöppenünk. Szingli, multi, pálya- és karakterszerkesztő kacsint ránk vidám komolysággal az indítást követően rögvest terítékre kerülő menüben. Vidáman, mert könnyed a stílus és a megvalósítás, és komolysággal, mert a tartalom viszonylag korrekt és széles körre kiterjedő. Tehát pont olyan, mint a lecsó.

Az **Eagle Eye Golf**nál sokkal jobbak is akadnak műfaján belül, tehát ha amellett kellene érveket felsorakoztatnom, hogy miért is érdemes őt választani, bizton felsülnék. Szerencsére ez nem tisztem, viszont jelen esetben a fikázódás sem vezet célhoz, ugyanis ez egy japán munkamóddal tisztességesen összerakott játék, mely azonban nem nyújt semmi kiemelkedőt, fő riválisai közül talán a Hot Shotra emlékeztet leginkább. Szingliben mehetünk tornázni, ahol ütögélhetünk napestig, küldhetünk küldiket, például hogy zsinórban kétszer üssünk olyat, mely ugyanott landol, túlélőzhetünk, ahol láncban jönnek egyre kisebb gyökerek, hogy kitépjük őket, gyakorolhatunk, ahol meglepetésre instrukciókat nem kapunk, ám szabályok nélkül bármit megtehetünk, és természetesen mehetünk simán lyukra. Én ez utóbbit ajánlom leginkább, csak ennek a játékhoz mi köze?

Az analóg-húzogatós rendszer egész jól működik – figyelem, immáron visszakanyarodtunk a golfhoz! – leszámítva, hogy a dual shock karjai erre valójában nem a legalkalmasabbak. Az egész irányítás hirtelenkedős és kapkodós és a kamera kezelése sem a legjobb a szakmában. Olyan lecsós. Tulajdonképpen a „kifinomulatlan" lenne a legalkalmasabb jelző, ha az egy szép magyaros csengésű szó lenne, de mivel nem az, be kell érnünk a jóval keresetlenebb „elég sz*r"-ral. A játék nem túl nehéz, és viszonylag sok a rendelkezésre álló segítség, információ, a suhintgatásba hamar be lehet lendülni, hogy aztán a lenditgetősdit hamar elsuhintsuk a hanyiba – vagyis elhajítsuk a sunyiba. Arra például nem jöttem rá mindjárt, hogy miért vagyok annyira ingerült tíz perc játék után. Aztán meghallottam. A zenének titulált hangsövény-ferdülést. Azt, amely jelentéktelen, de rendkívül hatásos idegméreg, legalábbis a teszt során fellépő mellékhatások erre engedtek következtetni. Multiban kettennégyen botozunk sima meccsen, páros meccsen, kiesős partiban vagy pénzgyűjtős összecsapáson. Említendő, ám gyorsan el is felejtendő a karakter-edit, mely végtelenül véges lehetőségeket rejt. Érdekesebb, ámbár nem sokkal használhatóbb a pályaszerkesztés, ahol beépített Kis Növényhatározó szolgálja épülésünket (és a pályáét természetesen), hiszen annyi féle fűfavirág helyezhető szanaszét, mely egy botanikus parknak is becsületére válna. Ezen kívül semmi izgalom sehol, már amennyiben ez izgalomnak számít. Igen annak, a játék ismeretében mindenképpen. A grafika színvonala napjainkban már nem elfogadható, ahogy a szinkronhangoké sem. Az egész, úgy ahogy van, egy lecsó. Ami mehet a lecsóba.

samatőr
samu@576.hu

EAGLE EYE GOLF

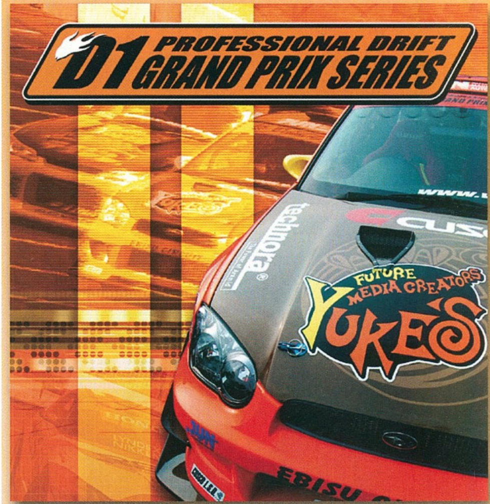
AKSYS GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

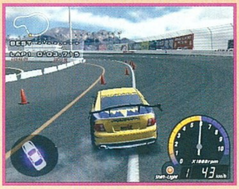
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 - 4 játékos
memóriakártya 8 mb (240 kb)

✔ lyuk
X hímsovinizmus

5 pont







Azt írja az elején, hogy „ne próbáld ki otthon!" Hát ez hasznos tanácsnak tűnik, de sajnos a munkámnál fogva nem válogathatok… Aha, félreértés: nem saját magára mondja a **D1 Grand Prix**, hanem a megelevenített tartalomra. Kösz a tippet. Bárcsak minden játék ilyen figyelmes volna! Akkor biztos alacsonyabb lenne a kiskorú mesterlövészek száma a Parlament környékén, kevesebb pedagógus esne puszta vérszomj áldozatává óvodáinkban, és nem ugrálnánk le olyan gyakran harminc méter magasból az emberek, ahogy azt teszik. Mert sajnos a legtöbb program nem szól előre és máris kész a baj. Hipp egy késelés, hopp egy bandaharc, hupsz: világháború! Ám szerencsére ez egy rendes játék. Igaz pocsék, mellyel bizton többet árt a világnak, de legalább rendes. Figyelembe veszi a mekmesteres játékélmény és az átlag játékosnak a való életben való driftelési hajlandósága közti feltűnően magas együtt járást. Szóval gyerekek: ne drifteljetek! Legalább a sztrádán ne! Erről van szó mindösszesen. A driftelésről. Izgi, mi?

A D1 nagydíj a létező driftversenyek csúcsa, hivatalos versenypályákon – tehát nem Tokió utcáin, Brazília őserdeiben, Kína legnagyobb falán vagy a Hold krátereiben – bonyolított japános bődület. A játék valami hivatalosság-féleség próbál lenni, mivel az elmúlt évad harminckilenc ténylegesen pilótája és tizenhárom pályája szerepel benne. Túl sok járgány nincsen, főleg japán elvétve amerikai márkák három osztályba sorolva, ahol a csúcsot a D1 erőgépei jelentik. A D1 kiíráson kívül nyomhatunk quick race-t akár esőben, akár napban, akár gép, akár ember ellen, akár driftpont, akár hagyományos eszközcél rendszerben, sőt még tuning lehetőség is adódik. Küldhetjük one-on-one-ba, túlélőbe, extrémbe vagy csatamódba, illetve magával az *idővel* is megküzdhetünk, de ott garantáltan alul maradunk – hosszú távon legalábbis.

A grafikával szembesülve szinte kisül a szemünk: szögletes, darabos, csúnya és mintha üres kartonból lenne kivágva minden, kocsi, borítás, karéj és a törésmodell is láma. Az irányítás megerősíti a kartonfilinget, a driftelés olyan, mintha papírlapok csúszkálnának egymáson. Igaz, minden papírautó máshogy mozdul el a papírlapon, de ettől még szögletes és darabos és csúnya marad, kitapasztalni viszont igencsak nehézkes. És itt nem az a lényeg ám, hogy elsőként szakíts szalagot, hanem hogy technikailag is szeren légy, ezért kapod a pontokat. Ámde a zenét, ami eben van, azt csak anyagyilkosok szokták hallgatni, pont mielőtt elkövetik a szörnyűséget. Hogy milyen? Hiszen tudod: szögletes, darabos, csúnya, és mintha kartonból lenne kivágva. Ezenfelül a menüfelület is szívet szorongatóan randa, és benne nehézkes és lassú a navigálás. Vagyis… igen, megtanultad: szögletes, darabos és csúnya. És igen, ugyanabból az anyagból készült ez is.

Összegezve: a D1 téma és a pontozásos rendszer talán unikális, de ilyen áron nekem nem kell. Miért perkálnék kemény ezreseket, amikor a sarki írószerboltban pár százasért megvehetem ugyanazt? Ráadásul ebben a formában a magam szája íze szerint ragaszthatom, hajthatom, vághatom össze a darabokat és hidd el, ha nincs is kézügyességem, semmivel sem szórakozok majd rosszabbul.

samatőr
samu@576.hu

D1 GRAND PRIX

YUKE'S
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb (65 kb)

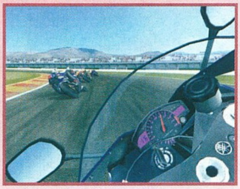
✔ olcsó
X ha nem veszed meg

3 pont

A TARMAK-BURKOLAT A LEGJOBB BARÁTOM!







Lehet, hogy deviáns vagyok, de nekem akkor sem a kátránnyal itatott makadámút a legjobb barátom, ha beledöglök is. Persze nem vagyok motoros. De ha már a vallomásoknál tartunk, meg kell gyónnom valamit: én nem barátkozom sem papírtörlőkkel sem a ph-értékkel, nem szexelek sem sajttal sem áruházlánccal és az anyám nem mosópor volt. Elnézést. Viszont ilyen játékokkal szembesülve mindig szikár téboly által fűtött görcsösen kocsonyás ököl csapódik az égnek és arcból spriccelő forró könnypatak kíséretében gyomorból öblösen dörrenő sikoly hangzik fel: MINEK? Minek egy olyan kötött műfajon belül közepesen kielégítő játékot fejleszteni, ahol nem akárkik, hanem igazi, valódi, tényleges nagyágyúk képviselik a csillagos eget? Miért kell ugyanolyat csak bénában? De ha nem is bénában, átlagosban? No, de még ha „elég jó" lesz is a termék, valljuk meg, ma már az sem elég! Hasonló ez, mint a Niki vagy az Aidas márkájú kínaipiaci sportcipő, csak azok legalább kevesebbe is kerülnek. Miért nem keresik meg ilyenkor a fejlesztők a piac réseit? Miért nem specializálnak, kretivizálnak, innovatizálnak? Akkor bizony még a közepes jelző is máshogy esne a latba. A morc oka, hogy itt hasonló törekvésnek nyomaira sem bukkantam, pedig nagyítóval kerestem. A magabiztos elképzelés valószínűleg az volt, hogy jobbat fognak létrehozni, és az igazat megvallva a GP netalán-tán tényleg olyan téma, ahol ez nem is tűnhet oly lehetetlen vállalkozásnak, de ne szépítsük a dolgot, ezúttal nem sikerült. A töltőképernyőt és a menüt megpillantva először azt hittem, hogy egy másik motoros sorozat külön része ez, más néven, olyan szembeötlő volt a hasonlóság. Persze hogy nem az, a játékmenetből ez pillanatok alatt kiderül.

Talán a fő különbség, hogy vezetni itt nehezebb, a legapróbb hiba is bukáshoz vezet, igaz, a hátrányt behozni is elég könnyű eleinte. A grafika félig üres szifonpatron, a hang csorba bögre, az irányítás üres palacsinta. Szép kis teríték, mondhatom! No, de lássuk a konkrét tartalmat! Szingliben mehetsz free ride-olni 41 hajtómű és 27 ring tetszőleges kombinálásával vagy lovagolhatsz trófeákért, melyek több versenyes változó paraméterű műsorszámból illetve egy bajnokságból állnak. A szigorúan online mentes multi két játékos számára nyújt kikapcsolódást, felhőtlent avagy felhőset, választástól függően, kusztomizálható verseny avagy előre konfigurált tornák mezején. Akárhogy is, elsőként a mocisuli elvégzése javallott, az undorig ismert tematikába illeszkedően gyorsítás, fékezés, kanyarodás ésatöbbi mentén. A srácoddal barbizhatsz is, motort, ruhát, sisakot adhatsz alá-, fölé- illetve rá-, cél- és ízlésirányosan. A karrier egy különálló individuális varieté. Pörgetheted a szezont, illetve kihívások pippantásával fejlesztheted a flótást. Hét képességed áll kezdetben nullán csak arra várva, hogy az egekbe kúszva akár specializált virtuózt gyártson belőled. A pályák elég sokszínűek, van városi futam (London, Berlin, stb.) vidéki menet (Alpok, Riviéra, stb.) és természetszerűleg élethű arénák is (Hockenheim, stb.). Mindent számba véve látható, hogy anyag, az van az anyagban, de mint mondottam volt, egyediség és igazi minőség nincsen. Így csekély reményt fűzve bár, de újra felteszem a kérdést, hátha valaki megszán: MINEK???

samatőr
samu@576.hu

SUPER-BIKES: RIDING CHALLENGE

BLACK BEAN GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

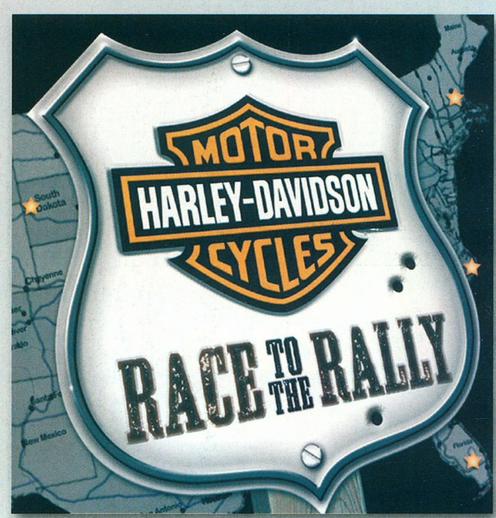
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb (389 kb)

✔ iparos motoros
X az a bizonyos kérdés...

6 pont

ELFÚJTA A SZÉL







Hamisítatlan rock'n'roll szagot éreztem már jó előre a levegőben. Aztán amikor élvezettel beszippantottam azt a valamit, amit a program magából árasztott, a szaglóhámom hirtelen csúnyán odakozmált. És nem úsztam meg ennyivel: az orrkagylók leváltak, az orrcsont elforgácsolódott, a szaglóideg megmorzsolódott és az agy asszociációs területei is menthetetlennek és jelentékenynek mondható károsodást szenvedtek. Arról nem beszélve, hogy az orrszőrzet kínosan megpörkölődött.

Már az intro roszog, mintha betonon szánkóznál, a menü pedig racsnisabb egy marék fogkőnél. Ám ez semmi, a tutorialba belépve meglátod azt a grafikát, amit nemsokára könyvekben fognak illusztrációként mutogatni. Milyenekben? Például a Grafikusok Kézikönyvében ellenpéldaként, hogy milyen ne legyen soha, vagy a Nagy Vicckönyben, ahol magvas karikatúraként köszön majd vissza ránk, a Kóréelettanban pedig az emberi hülyeség kísérőjelensége címmel fog kapni frappáns képaláírást. Olyan, hogy szinte el sem lehet mondani, a fiatalabb olvasóknak zaftos fantáziára van hozzá szüksége. A járművek rajzoltak, ellenben a táj, és a pálya *digitalizált*! Egy 3D-s perspektívába állított statikus fényképvászon, melyen fizikátlanul zizegnek a moncsik, melyek inkább keltik ügyetlenül meghajtott origami-lepke, semmint aszfaltszántó acélsárkány benyomását. Érted? Elképzeled? Nézd a képeket, hátha sikerül! Mindez effektezve, hogy mégse legyen olyan játékidegen. Mértéktelenül az. A frame per secundum a hüllő tomporát verdesi, illetve verdesné, alulról, csakhogy nem éri fel. Egy régen letűnt korszak (Amiga, 286) kísérleti jellegű és kezdetben kecsegtető próbálkozása volt a digitalizálás, egy újdonat grafikai csapásirány, ám *már akkor* hitelt érdemlően bebizonyosodott, hogy az új gázló egy gáz ló. És most jönnek ezek a harley-s csikók és azt képzelik, hogy mit is? A vak asszony visszanéz. Netán holnap újraszabadalmaztatják a némafilmet. Április havában járva értékelném ezt a fajta humort, így januárban viszont szomorral elegyített szánalommal gyűjtött értetlenség ingatja fejem. A motor nem indul. A hangja mély, öblös duruzsolás helyett valami hamiskás szoprán köhögésbelefullad (Martin! szándékos szóösszetétel) **(Oké! Martin :)**, amit egy törött nyakú gitáron kísér egy siket zongorista. Ezek után nem meglepő, hogy a zenei repertoárt nem fogják megkoronázni – legalábbis a Siker biztosan nem. Kevés a szám, és a többség abból a nyúlós, erőtlen, nyavalygós rock'n'roll masszából való, melytől fél perc után fejfájást kap a ma embere. A kasztni, a megvalósítás tehát az erózió martaléka. Marad az alváz. De hol is van? Hát elvitte a rozsda réges-régen. Avagy elégett, méghozzá éppen ott, ahol kapaszkodni igyekezett, a Burnout hátszelén. Verseny verseny hátán az országúton a nyugati parttól a keletiig másodlagos objektívákkal szerényen hintve, mint adott számú veszélyes előzés, rivális lezúzás, ugratás, turbózás, ilyenek. Van garázs, ahol a csoppereket gyűjtjük és tuningoljuk, persze szigorúan diszkréten. Pilóták közül is választhatunk, de olyanokat képzelj, akikben kevesebb a tök, mint egy főzelékben! Mi van még? Fíling? Á dehogy. Kész roncstelep.

samatőr
samu@576.hu

HARLEY-DAVIDSON: RACE TO THE RALLY

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

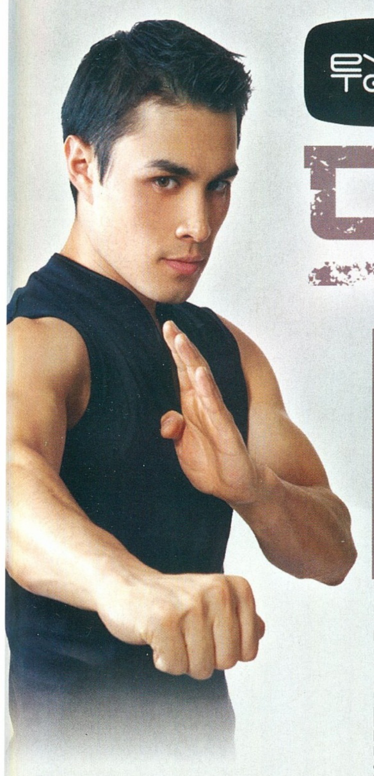
1 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ ezt látni kell!
X hogy röpül az idő...

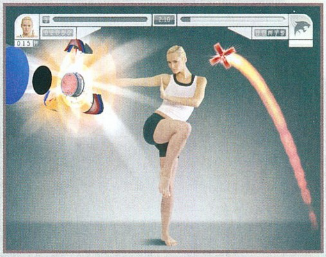
2 pont

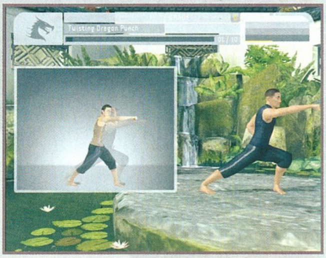
LEGYÉL TE IS RYO HAZUKI!

EyeToy Kinetic COMBAT









„Egy kicsi mozgás mindenkinek kell,
A karosszékből álljanak most fel.
Ez a kis mozgás néhány percen át,
Ne tessék félni, senkinek sem árt!"

... Valahogy így szólt a tévétorna bevezető szignálja a nyolcvanas évek magyar televíziójában. De erre csak az idősebbek (na jó, ne túlozzunk, a húsz fölöttiek) emlékezhetnek. A többiek kérdezzenek rá szüleiknél, s meglátják, anyukáik és apukáik csillogó szemmel mesélik majd, miként lihegett az ötperces ugribugritól egy egész ország esténként a képernyők előtt. Nincs új a nap alatt, mozogtunk mi a nappaliban már jóval az EyeToy, sőt, Norbi és Bíró Ica előtt is. Csak aztán megszűnt a tévétorna, és helyébe lépett a hamburger meg a videojáték ugyebár, és a gyerkőcök szépen elkezdtek puffadni. De mielőtt még társadalmi jelenségek boncolgatásába bonyolódnék, lássuk inkább, mi jót tartogat számunkra az **EyeToy: Kinetic Combat**.

A játék dobozát felnyitva, az első részhez hasonlóan (EyeToy: Kinetic, Konzol 2005. szeptember) most is találunk egy műanyag kis izét a memóriakártya helyére pattintva, amiről csak a védőszivacs leoperálása után derül ki egyértelműen, hogy előtétlencse a kamerához. Mire jóő Szélesíti a kamera látószögét, s lehetővé teszi, hogy teljes alakban látszódjunk a képernyőn. Feltéve, ha eléggé eltávolodunk a kamerától. Itt kezdődnek a bajok. Már egy közepes méretű panellakás nappalijában is komoly kihívást jelent a szükséges hely megteremtése, nemhogy egy kisebb gyerekszobában. Én annyira hátrahúzódtam, amennyire csak tudtam, már a fal horzsolta a könyökömet, de még mindig fél fejjel magasabb voltam a képernyőn látható oktató sziluettjénél, amibe bele kellene férni. Persze az otthoni tornához szükséges tér problematikája sem új keletű, már a fent említett tévétorna bevezető rajzfilmjében is azt láttuk, ahogy a csilláron himbálódzik az egész család. (A rajzfilm egyébként a kivételes tehetségű Sajdik Ferenc munkája volt, akinek többek között Pom Pom meséit is köszönhetjük.)

Ha sikerült kiüríteni a tévé előtti háromméteres körzetet, és még nem merültünk ki teljesen a bútorpakolástól, kezdjünk neki a programnak. Mindenekelőtt profilt kell regisztrálni, amihez ajánlom a kontroller használatát, úgy valamivel gyorsabban tudjuk bepötyögni nevünket, korunkat, magasságunkat, súlyunkat, stb. Ha megadtunk minden adatot, s eldöntöttük, hogy a csini fiú vagy a csini lány legyen az edzőnk, indulhat a 16 hetes edzésprogram. Erről természetesen nem tudok átfogóan beszámolni, hiszen nem volt nálam négy hónapig a game, viszont szívesen leírom az első edzést. Totál kikészültem tőle, minden testrészem tocsogott az izzadságban, alig bírtam utána megállni a lábamon. Martinhoz is úgy mentem be a szerkesztőségbe, mint akit agyonvertek. De ne szaladjunk ennyire előre.

A 60 perces gyakorlat hat szekcióra oszlik. Első a bemelegítés, egy kis fej-, láb- és karkörzés. Utána kezdődik a tényleges edzés. Minden úgy zajlik, mint valami tornaórán. A tanár dumál és mutatja a gyakorlatot, mi pedig igyekszünk követni a mozgását. Előbb ütéseket veszünk, utána rúgásokat. Eddig rendben is volnánk. Nálam ott siklott ki a dolog, hogy iszonyatosan kegyetlen alapállást követel a program. Terpeszállás rogyasztott térdekkel, amitől öt perc után úgy égnek a combjaim, hogy majd' összeesek. Biztos valami spéci kung fu beállás. Ja igen, eddig még nem mondtam, a Kinetic Combat fitnesz- és harcművészeti oktatóprogram egyben. Elvileg nemcsak formában tart, de megismertet a Hung Gar Kung Fu állatstílusaival is, ami, lássuk be, már leírva is rosszul hangzik. Szegény Ryo Hazuki, sírna, ha látná. Na de ott tartottam, hogy minden mozdulat ebből a számomra gyilkos terpeszből indul, és ide tér vissza. Maguk a gyakorlatok egyébként kevésbé megerőltetők. Egy kis menetelés lábemeléssel, guggolás fokozott tempóban, rúgás jobbra-balra. A bemelegítés és az alapgyakorlatok után valamivel lazább, bohókásabb rész következik. Szokványos EyeToy minijáték, amiben kék valamiket kell eltalálni a képernyőn. Ha sikerül, jó nagyot robbannak. Az ötödik szekció megint komolyabb, itt a korábban tanult ütés- és rúgástechnikák kombinációit alkalmazzuk, persze a jól ismert roggyantott terpesszel együtt. Ha ez is megvan, nincs más hátra, mint a levezető légző gyakorlat elvégzése, s már zuhanhatunk is ájultan az ágyba. Említésre érdemes még a Shadow Training opció, ahol egy virtuális alakot kell leverni a képernyőről. A demo videón persze gyönyörűen karatéjozik a tréner, ám a gyakorlatban sokkal nevetségesebb a látvány. Nálunk legalábbis jó nagy röhögés lett a vége, mikor barátnőm a komplikált rúgáskombinációk alkalmazása helyett inkább felkapott egy vizes palackot, és azzal osztotta az árnyékembernek a pofonokat.

Ha valami igazán jellemzi a Kinetic Combatot, akkor az, hogy a tunya, tespedt gamer gyerekek percek alatt leizzadnak tőle. Jól összerakott program, követhető és nagyon kemény. Mégis inkább az első részét ajánlanám, mert abban még nem burjánzott el a harcművészeti vonal, ami itt nemcsak erőltetett, de teljesen haszontalan is. Hiszen a kamera nem lát térben, és nem tudja finoman koordinálni mozdulatainkat. De, még ha tudná is, akkor sem helyettesíthetne egy valódi mestert. A Nike közreműködésével fejlesztett Kinetic úgy volt jó, ahogy eredetileg megjelent. Mostani formájában többet markol, de kevesebbet fog. Köszönöm a figyelmet, egészségetekre!

„Ez a kis torna ugye jól esettő
Mindenki frissebb, fiatalabb lett!
Mozgásra öt perc nem is nagy idő,
S minden este ismételhető!"

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Ez egy tök zsír program, nagyon nagy találmány, hasznos, valóban célravezető, nem átverés... egyetlen óriási, kivédhetetlen és megkerülhetetlen hibával – az otthoni edzőmódszerek 99%-a halálra van ítélve. A testmozgásos programoknál ugyanis nem az a baj, hogy nincs mivel elkezdeni, inkább az, hogy lusták vagyunk elkezdeni. Mert ha rászánod magad, és lemész egy terembe, vagy felhozod a bicajt a pincéből, akkor már nyert ügyed van. Otthon viszont mindig közbejön majd valami, és úgysem tudod végigcsinálni.

EYETOY: KINETIC COMBAT

SCEE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

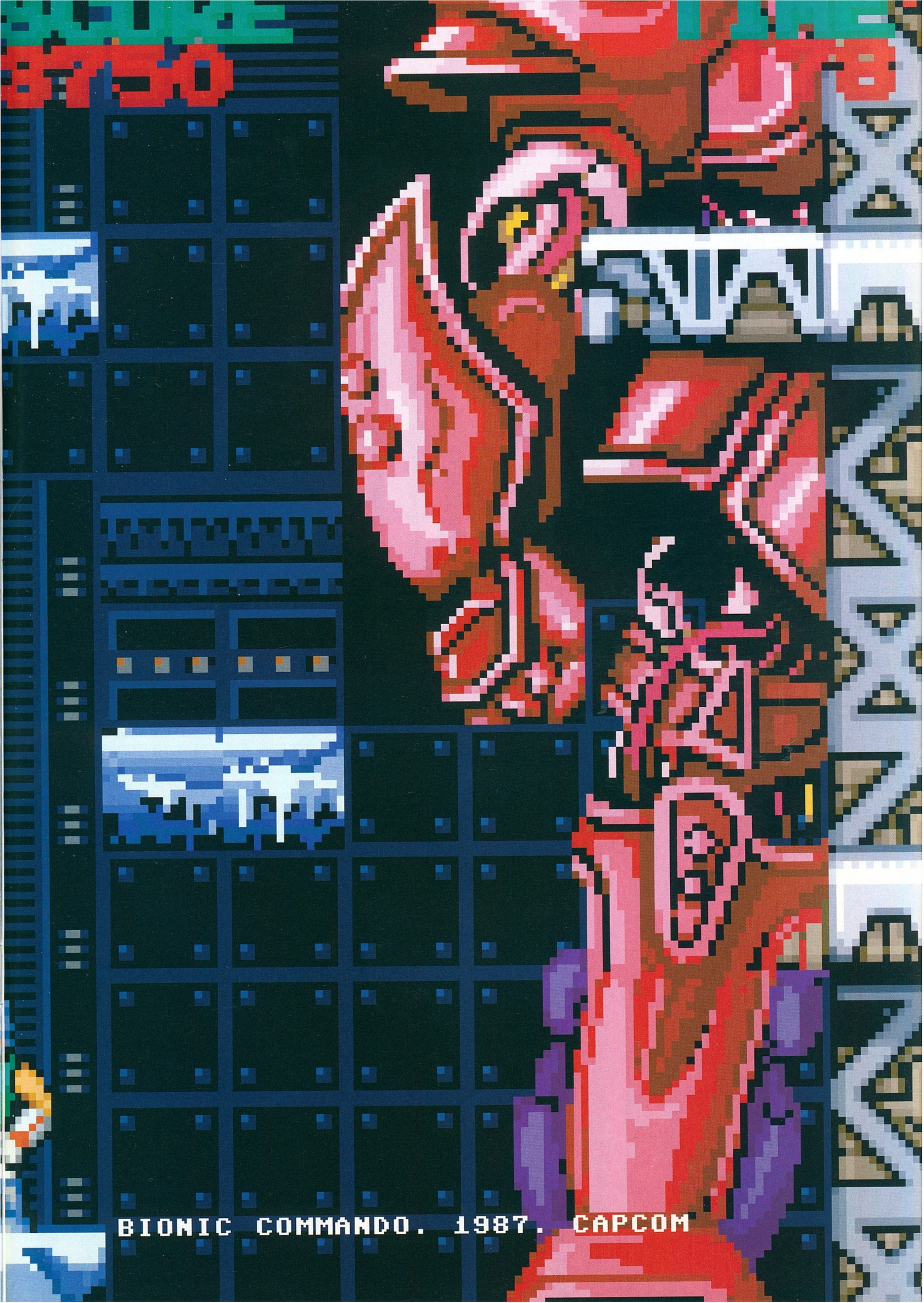
grafika:	nézz a tükörbe
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos
memóriakártya 8 mb (411 kb)

✔ megmozgat
X kung fu nélkül jobb volt

8 pont




BIONIC COMMANDO. 1987. CAPCOM

MALPERCIO VISSZATÉR!

Baten Kaitos Origins™



Pontosan egy évvel ezelőtt voltam olyan szerencsés, hogy kipróbálhattam, a *Monolith* GameCube-os RPG-jét, a Baten Kaitos-t. Bár a játék nem volt kimagasló a JRPG-k között, nekem perszonálisan mégis nagyon bejött, kellemes története, király grafikája és ütős zenéje, no és egészen új harci szisztémája miatt. Vártam is a folytatást, mely 2006. szeptember végén meg is jelent. Úgy tűnt azonban, a játékból nem lesz PAL verzió, így le is tettem arról, hogy kipróbálhassam. Ekkor azonban egy kedves olvasónk, Lehőcz Kálmán András jött a segítségemre, aki volt olyan jó, és saját példányát ajánlotta fel tesztelésre, melyért ezúton is szeretném köszönetet mondani!

Kipróbálva a programot rájöttem, hogy igen nagy veszteség lett volna, ha nem találkozom a **Baten Kaitos Origins**-szel, mivel a program egy rendkívül kellemes, sőt üdítő darab! Bár tudjuk, hogy a folytatások szinte soha nem olyan jók, mint az első rész, BKO esetében ez nem állja meg a helyét. A színvonal megmaradt, és az a plusz is itt van, mely miatt a játék túltesz az előző részen.

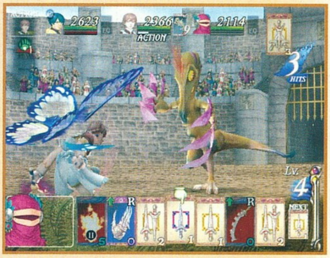
A SZTORI

Rögtön itt van a történet, mely kapcsán a profi RPG játékos mindjárt azt kérdezi, hogy van-e kapcsolat az első résszel. A válaszom, hogy van, nem is akármilyen! A BKO ugyanabban a világban játszódik, mint elődje, azaz szinte az összes ismerős helyet bejárhatjuk (a legtöbb helyen még a kamera is ugyanott van). Lesznek újak is, azaz olyan helyek, melyeket csak most ismerhetünk meg. A legfontosabb azonban, hogy a sztori nagyjából 20 évvel játszódik az első rész előtt, azaz előzményről van szó. Ennek ellenére lesznek visszatérő ismerős szereplők is, a helyszínek mellett. A főhős ezúttal egy Sagi nevű srác, aki egy Spiriter. Mivel személyes okokból bosszút akar állni az uralkodón, Olganon, ezért beáll annak elit alakulatába, a Dark Service-be. Így szeretne hozzá közel kerülni, hogy egy napon lecsaphasson. Nem kell azonban sokáig várnia, mert a szervezet nemsokára parancsot kap saját császárának likvidálására. Ezt persze Sagi örömmel vállalja, ám valaki megelőzi, és előbb öli meg Olgant. Nincs oka azonban főhősünknek örülni, mert a dolgot az ő nyakába varrják, így a fiúnak menekülnie kell, barátjával a robotszerű Guillo-val.

Legyen ennyi elég a kezdetekre. A történettel én teljesen elégedett voltam. Izgalmas volt és érdekes, de ami a legerősebb varázsa, a kapcsolata az első résszel. Remek szórakozás felderíteni a szálakat és a rejtett utalásokat, nem beszélve a felemelő érzésről, amit a régi ismerős helyszínek nyújtanak. Szerencsére azt a csapdát is sikerült kikerülni, amit a régi a helyek ilyen nagy száma jelenthetne, azaz nem fullad unalomba a játék, a készítők remekül bántak a dramaturgiával. Itt jegyezném meg azt, ami már az első résznél is nagyszerű volt, azaz a karakterek kidolgozottságát. Igazán heves érzelmeket kiváló jellemekkel ismerkedhetünk meg a történet során, akiket egyformán lehet gyűlölni és szeretni is. A már ismert szereplőkről pedig egészen új dolgokat is megtudhatunk, árnyalva vagy élesítve ezáltal a róluk kialakult képet.

Mivel előzményről van szó, így akár azok is kipróbálhatják a game-et, akik nem játszottak az „első" résszel, hisz az ilyen esetekben a megfelelő játékok felcserélésével meg lehet oldani a dolgokat, nem lesz spoiler a sztoriban. (Csak a BKO után nehéz lesz megszokni, hogy az első részben nem lehet repülve, gyorsabban menni.)

Az viszont meglepő, mennyire izgalmas fordulatokat vittek a sztoriba. Mivel a játékos is szereplő (mi vagyunk Saginak a spirite,











mint az első részben Kalasnak), így minket is bevontak a sztoriba. Sőt, a vége felé van egy-két olyan fordulat, amit nagyon nehéz, hogy ne mondjak el, de mindenesetre megrázóan meglepő lesz néhány esemény! A történet tehát kiváló lett, így az első résszel együtt tekintve.

PAKLI

Mikor fórumon vagy személyesen beszéltem emberekkel a Baten Kaitos első részéről, hamar a harci rendszerre terelődött a szó. Az emberek többségében pánikszerű félelem, majd lemondó legyintés következett, mikor meghallották, hogy a programnak kártyás harci rendszere van. Ez valóban furcsa első hallásra, de higgyétek el, én ilyen remek harci rendszerű RPG-vel kevéssel találkoztam eddig. Nem is értem miért félnek sokan ettől anélkül, hogy kipróbálták volna. Pedig újszerűsége vitathatatlan, és ami a legfontosabb, hogy rendkívül kidolgozott, mely miatt a harcok élvezetesek, izgalmasak és változatosak (nekem hihettek, én nagyon utálok kártyázni). Árulkodó, hogy nincs két egyforma csata, még egy egyszerű levelibéka ellen sem. Mivel az előítéletek talán a nem kielégítő leírásból fakadtak, lássuk ezt a szisztémát kicsit részletesebben (mindez az első részre is használható **nagyjából**, a két epizód között óriási eltérés nincs, csak néhány változás).

Először is nincsenek véletlenszerű harcok, az ellenfelek a terepeken lesznek. Csata esetén három emberünk vehet részt a küzdelemben, őket teljesen úgy látjuk, mint bármelyik RPG játékban. Mikor cselekvésre kerül a sor, akkor jönnek elő a „félelmetes" kártyák. A játék során folyamatosan fogjuk kapni a harcban használható lapokat (Battle Deck). Ezekből a lapokból kell összeválogatnunk egy később egyre bővülő listát, melyeket majd harcban ténylegesen használni szeretnénk. Mégis, harcban egyszerre maximum 5 (az elején kevesebb) lapból lehet választani, holott a teljes paklinkban akár 30-70 lapot is találunk (egyre több lesz később). Azért csak ennyit, mert a gép sorsol ki nekünk lapokat a fenn álló keretből.

Mindegyik lapunk más-más tulajdonságokkal bír. Vannak támadó, védekező, gyógyító, vagy speckó támadásokat adó kártyáink. Ezek a lapok használat után nem vesznek el, hanem visszatérnek a pakliba (Deck), így a gép bármikor kisorsolhatja őket újra. A BK sorozat harci rendszerének ízét azonban a kártyák kombinálhatósága adja. A támadó lapok között találunk extrákat, számozással, egytől-háromig. Ha ezeket egyesével kiválasztjuk (sorrendben kell, összevissza nem működik!), akkor utána már speckó lapot is bevethetünk, természetesen óriási sebzéssel. Nem beszélve arról, hogy embereink támadásait is lehet így kombinálni, brutálisan látványos és hatékony csapásokat összehozva. Sőt, lesznek olyan lapok is, melyeket csak bizonyos embereink használhatnak. Védekezni is különféle lapokkal lehet (rendszerint azokkal, amiken pajzs, vagy páncéling van), csakúgy, mint gyógyítani. Különféle jobb, erősebb fegyvereket is így lehet használatba tenni, ezek a pajzsokkal együtt meghatározott ideig használhatóak, aztán új lapot kell a helyükre tenni.

Jól látható, hogy nem mindegy milyen paklit állítunk össze. Mindebből talán levonhatja valaki azt a következtetést, hogy ez biztosan egy lassú, időigényes harci rendszer. Erről azonban szó sincs! A lapok kiválasztására időlimit van, pont annyi idő, amennyi kell, mégis elég, hogy felpörgesse a csatákat. Gyorsan kell gondolkodnunk, ez nem vitás! Egyébként a játék mindig segít kiválasztani, hogy egy lap után melyeket lehet még választani. A harcok így rendkívül pörgősek, semmivel sem lassúbbak, mint mondjuk egy régebbi FF játékban.

Elismerem persze, hogy mindez így leírva nem biztos, hogy meggyőző, de higgyétek el, néhány perc alatt megtanulható, sőt mikor ráérzünk az ízére, akkor meg egyenesen élvezetes lesz! Nem beszélve arról, amit már említettem, azaz nincs két egyforma csata. Ha ugyanis rossz lapokat kapunk és nem tudunk kombózni, mi több támadni, akkor még a legkisebb vakarcs szörny is szívatni fog minket, míg ha jó a lapjárás, akkor a legdurvább főnököket is agyon lehet ütni pillanatok alatt. Ez a kiszámíthatatlanság adja meg a harcok varázsát is, hisz ha rossz lapok érkeznek, akkor a stratégiai érzékünkön múlhat a siker, tehát ha még ezekből a helyzetekből is jól jövünk ki, akkor igazán profik lettünk.

Mindezek miatt a BKO azon kevés RPG-k egyike, ahol a harcok soha nem fulladnak unalomba, még a végéig sem, így már csak ezért is érdemes kipróbálni a játékot. Én nem is tudom, mikor élveztem utoljára ennyire a harcokat RPG-ben. Az első részhez képest egyébként újabb lapok egész garmadáját fogjuk találni, rengeteg új kombóval és támadással.

Keveselltem viszont a karakterek számát. Igazából nem értem miért ilyen kevés, az elődben jóval több volt. Találgathatnánk, hogy mi az oka, de felesleges, inkább csak nem értem, hogy az elsőben olyan sok emberünk volt, itt miért csak háromra tellett (igaz, ha új szereplőket alkotnak, akkor felmerült volna, hogy hol vannak ők a BK-ban)ő De hát ezt talán meg lehetett volna oldani…

VIZUALITÁS

Az első részben leginkább az nyűgözött le, hogy milyen jól néztek ki a helyszínek. Az előre renderelt hátterek gyönyörűek voltak, és a harcok is látványosak lettek. Ahogy említettem a BKO-ban a helyszínek nagy része újra szerepel, ezért adja magát az összevetés. A grafika bár nem fejlődött egetverően, mégis észrevehetően szebb, mint legutóbb. Nagyon szépek a városok, az erdők és vizes helyek pedig egyenesen gyönyörűek. Sajnálom, hogy a renderelt grafika kezd kikopni az RPG-k közül (poligon veszi át a helyét), mert nagyon szép, művészi dolgokat lehet vele alkotni, ahogy azt a BKO egyes helyszínei is bizonyítják.

A harcokkal sincsen gond, látványosak a varázslatok és a speckók is. A grafikába tehát nem lehet belekötni.

MOTOI-SAN

De a zenékben sem lehet kivetnivalót találni! Motoi Sakuraba ismét hozta a rájellemző színvonalat. Hasonlóan az elődhöz, sokszor szimfonikus dallamok csendülnek fel (többször szerepelnek zongoratémák), gyakran keverve elektromos gitárral és dobbal. Ezért aztán a számok egy jó része rockos (metálos) beütésű, mint például a harci zene, ami fantasztikus. Ez a rockos hangzás nagyon jót tesz a játéknak, mert egy egyedi, csak a Baten Kaitos-ra jellemző stílust ad neki. Ez pedig unikumot varázsol a játékból, legalábbis zeneileg. Tovább lehetne vinni ezt a vonalat, a rock és a szimfonikus zene vegyítése még nem jelent meg igazán a játékoknál (emlékszem az FFX-nél az lején az a death-metal szám milyen meglepődést váltott ki). Egy szó, mint száz a BKO zenéi kiemelkedők, még az RPG-k között is.

Ezúttal a szinkron is rendben van, sokkal komolyabban álltak neki a színészek, mint legutóbb.

ÖSSZEFOGLALVA

Összegezve az eddig elmondottakat rendkívül elégedett voltam a Baten Kaitos Origins-szel. A történet izgalmas, hosszú és érdekes, a grafika király, a harc élvezetes, a zenék pedig fergetegesek. Nem is tudom, hogy milyen hibát tudnék felhozni a kicsit kevés szereplőn kívül, mert a játék még tartalmas is. Egyrészt két darab mini-DVD-n terpeszkedik és van benne minden, amit egy RPG játékos elvár. Rengeteg titok, szinte megszámlálhatatlan kártyalap, és sok-sok a végigjátszáshoz mellékes, de gyűjtőknek ereklye cucc. Tulajdonképpen, akinek bejött az első rész vagy úgy általában fogékony az új dolgokra, annak feltétlenül ajánlom kipróbálni. Sajnálom is, hogy nem fog kijönni a BK sorozat PS2-re, megérdemelné ez a két játék, hogy szélesebb közönség is megismerje. Ráadásul ez a második rész is rosszkor jött, hisz itt a generációváltás, így valószínű a Zelda mellett ez az egyik utolsónak érkezett anyag GC-re. Viszont egy remek búcsú ettől a generációtól. Csak kár, hogy a PAL területeket ebből kihagyták, így marad a borsos árú külföldi rendelés. Hogy megéri-eő Nos, ha nagyon bejött az első rész és egy üdítő folytatásra vágysz, akkor mindenképp!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

A BKO legérdekesebb része számomra a kártyás harc volt, de mivel ez egy elég szokatlan és egyedi rendszer – bár egyre több játékban találkozunk vele –, szerintem ez lesz talán egyben a program gyengéje is. Mondjuk már a beszerzése is egy külön kis kalandjáték, szóval mire megkapod, akkor is örülni fogsz neki, ha fekete-fehérben indul el…

BATEN KAITOS ORIGINS

NINTENDO / NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos

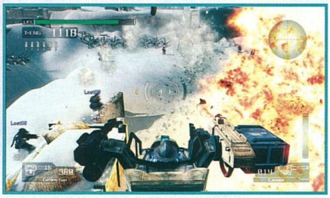
✔ egy hangulatos, izgalmas és tartalmas game kiváló zenével
X kevés karakter

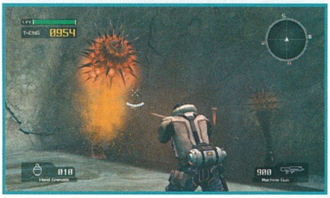
8 pont

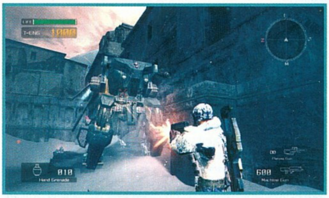
ÚJ IDŐSZÁMÍTÁS













MEGÁLLAPODÁS

Majd kiugrott a szívem, amikor megtudtam, hogy az első Xbox Live játszható demójával magát a szívembe belopó, gondolataimba magát jó mélyen beágyazó Elveszett Bolygó tesztelésével Martin engem fog megtisztelni. Hihetetlennek tűnt, hogy még 2006-ban játszhatok majd a program teljes verziójával, a programmal, amire az E3 óta annyira fájt a fogam. Elvárásaim hatalmasak voltak vele szemben, amelyet csak fokozott Martin áradozása, a cuccról való lelkes anekdotálása. Amikor már teljesen kész voltam, s már alig vártam a napot, hogy elmerüljek a program által festett képzeletbeli univerzum rejtelmeiben, beütött a krach: Martin otthon felejtette a programot. Ó, egye fene, még egy nap, és játszhatok, gondoltam magamban. Másnap Martin megint otthon felejtette a cuccot, ekkor már majd szétvetett a kíváncsiság. Harmadnapra nagy nehezen megérkezett a futár, hozta a cuccot, s egy órás önfeledt játék után döbbentem csak rá, hogy mi lehetett a valódi oka a Főszerkesztő Úr feledékenységének... nagy valószínűség szerint gyűrte még a cuccot, képtelen volt letenni. Még most is csodálkozom rajta, hogy egyáltalán ki tudta adni a kezei közül. No de ne menjünk ennyire a dolgok elébe! Volt ugyanis egy megállapodásunk: Martin a multiban szerzett benyomásairól, én pedig a single módban szerzett tapasztalataimról fogok részletesen beszámolni. Lássuk hát!

E.D.N. III. – AZ ELVESZETT BOLYGÓ

Pofonegyszerű, agysejtjeink millióit különösebb munkára bár nem sarkalló, de ennek ellenére azokat kellemesen bizsergető sztorit mondhat magáénak a Lost Planet. Képzeljetek el egy eddig felfedezetlen bolygót – legyen a neve mondjuk E.D.N. III. –, melyet az emberek gyarmatosítani kezdenek. Hogy miért nem lényeges, nyilván nem jókedvükből. Képzeljétek hozzá azt is, hogy a gyarmatosítók a bolygót az emberi faj számára lakhatónak ítélik meg. A klíma bár nem a legmegfelelőbb – hiszen a bolygó maga nem más, mint egy óriási nagy hógolyó –, de a Földiéhez hasonló oxigénburok veszi körül, amelynek köszönhetően a gyarmatosítóknak csupán a hideggel kell megküzdeni. Az már elsőre látszik, hogy az első és legfontosabb feladat a bolygó klímájának a felmelegítése lesz – ahogy az emberi fajt ismerjük, ezzel különösebb gond nem lehet –, és már indulhatnak is az első lakosok az E.D.N. III-ra. Igen ám, de az eleinte jótékonynak tűnő oxigénburok csapdát is rejt magában: a bár igen jól felfegyverzett, de szerencsétlen módon nem mindenre felkészült telepesek már az első időkben olyan, számukra addig még ismeretlen létformákkal – idegenekkel, nevezzük őket Akrid fajnak – találják szemben magukat, melyek ellen fegyvereik kezdetleges játékszernek tűnnek csupán. Az első veszteségek hatalmasak, a telepesek kénytelenek visszatérni főhadiszállásukra, ahol a megszerzett tapasztalatok alapján idővel kifejlesztésre kerül egy speciális járműtípus, a VS (Vital Suit). Ezekkel a tulajdonképpeni mechákkal már minden gond nélkül fel lehet venni a versenyt az ellenséges idegen lényekkel szemben.



Megkezdődik tehát a harc a bolygó feletti uralom megszerzéséért az emberek és az akridok között. Az emberek ugyanakkor elindítanak egy programot a NEVEC Corp. felügyelete alatt, amely a különféle szerves létformákban – is – megtalálható hőenergia hasznosítását tűzi ki célul, a bolygó komfortossá tétele érdekében. Igen ám, de az hamar kiderül, hogy a Cég körül valami nem igazán van rendben, nem csoda hát, ha különféle szakadár gerillacsoportok alakulnak, melyek adott esetben nem csak a Cég és az akridok, hanem egymás ellen is küzdenek. Céljuk a fennmaradás, melyhez foggal-körömmel ragaszkodnak. Itt kapcsolódunk be a történetbe, Wayne Holden bőrében, aki egy szakadár csoport bázisán ébred. Homályos emlékei vannak csupán harcokról, s arról, hogy édesapját egy rendkívüli módon erős akrid, „Green Eye" halálosan megsebesítette. Wayne, miután az őt jégbe fagyva megtaláló csapat vezetője, Yuri, a tudós megtalálja, új barátokra tesz szert benne, s a csapat további két tagjában: a szemrevaló Luka-ban, és testvérében Rick-ben. Yuri-nak köszönhetően Wayne teste képes a hőenergia hasznosítására, ez a későbbiek folyamán rendkívül fontos lesz, hiszen miközben megpróbálkozik múltjának darabjait összeállítani számtalan harcban lesz része e kietlen, sivár, és mindenekelőtt hideg bolygón.

Ennyi lenne hát a történet nagy vonalakban. Remélem most már értitek miért írtam azt, hogy nem feltétlen kell egyetemi végzettség a kerettörténet feldolgozásához, de azt is remélem, hogy valamelyest elkaptátok a kellemesen bizsergető sci-fi szálat. Annyit azonban még érdemesnek látok elárulni, hogy a játéknak sikerült felidéznie bennem a Deus-Ex-ben tapasztalt „nem bízhatsz senkiben" feelinget, annyi csavar van benne. Ideje hát, hogy útra keljetek Wayne bőrébe bújva múltatok elveszettnek hitt darabjainak összerakása, valamint a NEVEC Corp. homályos ügyleteinek kinyomozása érdekében!

BIONIC

Carpenter Apokalipszis trilógiájának nyitódarabjához, a zseniális The Thinghez tudnám hasonlítani a játék képi világát. Óriásinak (tűnő), és (részben) rombolható pályaszakaszok bejárása vár a vállalkozó kedvű játékosokra, részint nyílt, havas tájakon – éjjel, nappal, hóban, viharban –, részben pedig zárt bázisokon, melyek a szakadár egységekéi, vagy épp a Cégéi. Klasszikus építészeti stílusban fogant, elhagyott városok, városkezdemények, s magukból legalább ennyire siralmas posztapokaliptikus hangulatot sugárzó metropoliszok szegélyezik Wayne útját. Vizuális szempontból viszont mindenképpen kiemelkedőek azok a barlangok, kürtők, meredélyek, melyek az aranytól a tűzvörösig mindenféle színben csillognak, köszönhetően egyrészt a bolygóból áradó energiáknak, másrészt pedig a lények kisugárzásainak. Gears of War ide vagy oda, ez oda... szóval nagyon szép!

A terep mint azt említettem volt nagynak tűnik, mégsem az. Easy fokozaton legalábbis nagyon könnyen, s gyorsan bejárható, akadályt is legfőbbképp csak a nagyobb pályavégi bossok jelentenek. Emlékeztek még az E3 demo pályáira? Nem túlzottan kiterjedtek, lássuk be! Nem árulok el vele nagy titkot, hogy a demo két pályája – ha kisebb átalakításokkal is, de – a kész game második és harmadik szintje, kettő tehát már most kiesett a rendelkezésre álló tizenkettőből. Nos, kb. ekkora valamennyi szint. A játék nagy erénye viszont, hogy elhiteti velünk: kiterjedt, roppant terepeken járunk, holott valójában kötélen vezetnek, igen ügyesen. Az a helyzet ugyanis, hogy Wayne csáklyájával bődületes magasságokba képes magát felhúzni, erre alapoz a játékmenet is.

No ez az, ami egyáltalán nem derült ki a demóból! Ez kérem szépen 2007 Bionic Commando-ja! Ki ne emlékezne e korai klasszikusra, amelyben a magát a platformok között egyfajta kilőhető robotkarral mozgató kommandóssal kellett irtani a népet? No ugye! A gameplay tehát az Armored Core-féle mechás harcra, a Bionic Commando-féle roppant méretű platformokon való – zökkenőmentes – hancúrozásra, valamint a TPS kommandózásra alapoz. Pure retro-arcade életérzés, a mai kor technikai színvonalához méltó kivitelezésben! A gameplay alapelemeinek ennyire jól összegyúrt triumvirátusára már rég nem láttam példát: mindhárom játékelem kellő mértékben kap hangsúlyt, soha unalmassá nem válva. Bravo, CAPCOM! A játékos feladata egyébként triviális: zúzz szanaszéjjel mindent és mindenkit. A részben rombolható terep egyébként erre fel is van készítve.

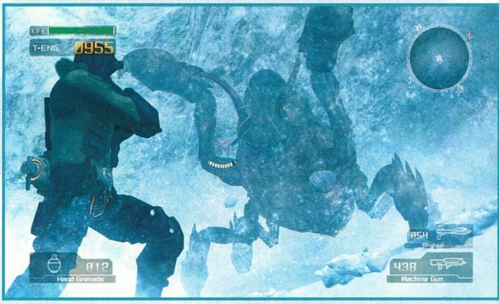
COMMANDO

A játékban döbbenetes mennyiségű ellenséges létformával lehet találkozni, ezek mindegyike érdekesebbnél-érdekesebb, s látványosnál-látványosabb. Csodásak, de veszélyesek is e lények, melyek hőenergiáját Wayne hasznosítja a kietlen bolygón való életben maradásához. Arról van szó, hogy a képernyő bal felső sarkában található számláló (T-ENG) a folyamatosan fogyatkozó energiát méri. Wayne életereje sebzéskor mindig visszatöltődik, amíg van miből – azaz a folyamatosan fogyatkozó naftából. A külső energia elfogytával a főhős testhőmérséklete rohamos csökkenésnek, ezáltal pedig életereje is fogyatkozásnak indul. A hőenergiát a lelőtt lények testéből lehet pótolni, illetve speciális terminálok állnak Wayne rendelkezésére, melyek maximumra töltik tárolóit. Okos rendszer tehát ez, valamelyest hasonlít a HALO-féle életerő töltődésre, ugyanakkor összetettebb annál, hiszen soha nem állhatunk egy helyben, harcra vagyunk kényszerítve.

Szép kis armada van a Lost Planetben. Rakétavetők, géppuskák, rögzített rakétaállások, bombák, gránátok, puskák. Egyszerre maximum kettő különbözőféle fegyver lehet a játékosnál, ámbár egyes fegyverek, melyeket a mechákra is lehet szerelni olyannyira nagyok, hogy azok külön hurcolászására nincs mód és lehetőség. Ami nem igazán tetszett azonban, hogy egyes fegyvereket – különösen a VS-re szerelhetőeket – nehézkes felvenni, ugyanis ugyanarra a gombra (B) van kötve a VS-be való beszállás, és a fegyver felvétele. Ez rendkívül idegesítő mondjuk a bossharcok esetén: sokszor, nem egyszer nem kétszer fordult elő az, hogy fegyver felvétele helyett kiszálltam a járműből, vagy fordítva. Nagyon zavaró tud lenni, komolyan mondom. Ami azonban nagyon bejött, hogy az egyes fegyverek különféle hatással vannak az egyes lényekre, mindegyik ellen más-más hatásos. Fun! Hja, és a legsúlyosabb, hogy az sem mindegy, hogy a szörnyszülöttek mely pontját próbáljuk sebez-











ni: az energiatáró pontok ugyanis a sebezhetőek, s ezek mindegyik lényen más-más részen helyezkednek el.

Pár szó a játékban található lényekről. Frenetikusak, mind kinézetüket, mind pedig animációjukat tekintve. A legjobb az egészben, hogy a Lost Planetben nem csak az akridok, hanem a hókalózok, azaz emberek ellen is fel kell vennünk a harcot. Szép számmal vannak repülő lények, melyek egy része világít... a barlangokban nagy számban megtalálhatóak, olyan fényparádéba borítva a képernyőt, hogy azt a REZ, vagy a Fantavision is megirigyelhetné, de most komolyan. Más lényekhez nem érdemes túlzottan közel menni, mert nagyon durván sebeznek, adott esetben robbannak is, ezen tulajdonságuk pedig egy tűzveszélyes hordó, vagy kazán közelében azonnali halált okozhat. A bossok nagyon komolyak és szerencsére változatosak. Már a játék kezdetén a bázist a földdel egyenlővé tévő monstrum is érzékelteti, hogy a főellenségek valóban nagyok, de a barlang mélyén a sziklába ásott szörny, vagy a repülő, megsemmisíthetetlennek hitt monszta is simán kitérített a hitemből. Az Undeep faj megint csak elképesztő, a föld alatt követik ellenfelüket, mint a Férgek a Dűnében, s hó és jégzápor okádásával törnek azok életére. A legjobban talán mégis a Skalt nevezetű, a Beyond Good and Evilben látott növényszerű lényekre hajazó kreatúrák lopták be magukat a szívembe, no nem az általuk nagy számban rám köpködött rakétaszerű robbanó tüskéknek köszönhetően, mint inkább a testüket ért külső behatásra való reakciójuknak hála. Vörösben kezdenek izzani, mint egy hatalmas lámpatest... pompás!

A mechákat sem hagyhatom figyelmen kívül. Vannak gyorsabbak és lassabbak, vannak, melyek láncfűrésszel felvértezettek, mások inkább egy hatalmas tankra hasonlítanak. Nagyon nagy okosság, hogy van olyan VS is, amely a rá szerelt utánégetőnek hála gyors helyváltoztatásra képes. Fegyverzetük rendkívül változó, már csak azért is, mert menet közben is ki lehet cserélni a felszerelésüket. Plazmaágyú, gépfegyver, rakétavető a három legelterjedtebb cucc, legnagyobb szükségünk a bossharcoknál lesz e felszerelésekre.

Lássuk a fekete levest.

Hibák... mert hát azok is vannak, szép számmal méghozzá. Hát igen, nincs mit kertelni. Nagyon idegesített a már említett fegyverfelvételi probléma. Nem is lenne ez akkora nagy baj, ha a game nem lenne – főleg a bossharcok tekintetében – extrém nehéz. Hardon legalábbis mindenképpen, de kössétek fel a gatyátokat, hogy normal fokozaton is kevés lesz az utánpótlás, VS tekintetben legalábbis feltétlen. El nem tudom mondani mennyire zavart az, hogy egyes esetekben megbolondult a kamera, csak jobbra-balra forogtam a füst- és tűzfelhőben, a lények kitartó támadásának köszönhetően pedig mást sem csináltam, csak mint estem-keltem, mígnem egyszer csak megjelent a jól ismert „Mission Failed" képernyő. Óóóóó, Anyám! Utoljára, de nem utolsó sorban kénytelen vagyok megjegyezni azt, hogy Easy-n és Normalon mindenképp feltűnő az, hogy egy-egy pálya kb. fél óra. Tizenkét pálya, hét, max. nyolc óra tiszta játékidő. Okés, elvieckben, de akkor is... A single mindenesetre rövidnek találtatott, ezt viszont ellenpontozza az igen erős multi. Inkább nem veszem el Martin kenyerét, foglaljuk hát össze a tapasztaltakat!

BRAVO

Gears of War... szép-szép, kegyetlen szép, aláírom. Szép, de butuska. Nos kérem, ez a játék is szép. Csodálatos, gyönyörű, elképesztően detailes minden tekintetben. Máshogy persze, mint az új audiovizuális etalonként aposztrofálható GoW, de akkor is. Lássátok Feleim azt az apró részletekbe menő kidolgozottságot... (Nincs HDTV-tek, vagy VGA kábeletek? Nos akkor zoomoljatok!) A dinamikus fények brutálisan jók, a bevilágítások, tükröződések szintúgy. A textúrákra szót is kár pazarolni, nagyon erős a game e téren is, hisz nem csak, hogy eszméletlen változatosak, és szépek, de majdhogynem mindenhol tökéletesen illesztettek is. Az animációk sose' tartoztak a CAPCOM gyengéi közé, nézzétek csak meg az átkötőket, vagy éppen a játékban lévő karakterek mozgását, ez valami egészen élethű. A hó törésétől pedig egyszerűen elállt még a lélegzetem is, szinte a fagyos, hóval borított bolygó felszínén éreztem magam a láttán. Amúgy ne ijedjetek meg az elsőre (és másodikra, harmadikra is) szó szerint gagyinak tetsző főmenü láttán, a játék egésze olyan kidolgozott és igényes, amilyet ritkán lát az ember. Legalábbis ezen a platformon még kevés ilyet láttunk.

Okkal-joggal mondhatom tehát: a Lost Planet úttörő. Kisebb-nagyobb hibái ellenére is jóval több, mint kimagasló munka. Nyugodtan mondhatom, hogy ez az első valóban, minden aspektusában nextgen alkotás. Ebben a játékban párosul ugyanis első ízben a 360 meghökkentő teljesítményét példázó audiovizuális tartalom egy jól átgondolt, klasszikusokból merítő, de azoknak tisztelettel adózó – jó értelemben vett – retro-arcade játékmenettel. Nem csak hogy csodás, hanem mindvégig élvezetes, és érdekfeszítő is, mindannak ellenére, hogy végig az az érzése van a vele játszó embernek, hogy pofonegyszerű a game. Az is! Végtelenül egyszerű, de mindazonáltal végtelenül nagyszerű is. A japán stúdió újfent megmutatta tehát, hogy miként kell kult címre vastagon esélyes programot összehozni, megmutatta, hogy ha van is egy alkotás mögött hype, az még nem elegendő ahhoz, hogy egy-egy cím naggyá legyen. Csodálatos zárása a tavalyi, eszméletlen nagy nyitánya az idei évnek a Lost Planet; meglepetés, mi több: *ajándék*. Ajándék mindenkinek, aki felhőtlen, izgalmakban gazdag, ugyanakkor szemkápráztató szórakozásra vágyik egy hideg téli estén. Már csak az a kérdésem: kell ennél több? Mert megvallom őszintén, hogy nekem jelenleg nem! S aki még mindig nem vágná: irány a bolt!

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (2 - 16 online),
480p / 720p / 1080i

✔ klasszikus arcade-retro gameplay, 2007-es színvonalon
X tájékozódási nehézség, irányítási apróságok, túlhúzott bossok

9 pont

MINDEN ÉJJEL HÁBORÚ



A videojátékok végtelen óceánjában vannak cégek, melyek hajóroncsként pihennek a fenéken, sok-sok minőségtelen szégyenjátékkal egyetemben, annyira lent, mint a bálnasz*r, mert annál lejjebb már nincs semmi. Vannak tengeralattjárók, melyek néha feljönnek a felszínre megmutatni magukat, vannak örökös fuldokló hajótöröttek, akiknek az egész pályafutása egy nagy kapálózás, és vannak úszó ládák, csónakok, sőt zöldellő szigetek is, pálmafákkal. Aztán persze ott vannak a hatalmas jéghegyek, melyek égbetörő csúcsai magasra merednek a víztükör fölé, de azt is jól tudjuk, hogy lent, a vízben legalább ugyanakkora, ha nem nagyobb részük marad rejtve.

A Capcom már a videojátékok hajnala óta büszke, dagadó vitorlájú fregattként szeli ezeket a vizeket. Kapitánya és matrózai a legjobbak, akik felett nagyobb viharok során néha átcsapnak ugyan a hullámok, de ők mindig talpra állnak, és a változó irányú szeleket a lehető legjobban befogva, meglovagolva és kordában tartva állandóan ott repülnek valahol a látóhatár szélén, hajszolva a végtelent, bele az örökkévalóságba…

Szeretem és tisztelem a Capcomot, mert tudják, mi kell a megszállott játékosoknak!

Hihetetlenül bátor, nemes, megható, és tisztelgésre késztető tett 2007 legelején, az újgenerációs gépek öntudatra éledésének és világhódító menetelésük kezdetének hajnalán, a nagy szemfényvesztések korszakában, a cukormázba mártott, cseresznyével, dióval, csokireszelékkel és színes aprócukorkával túldíszített, kívül pompás, belül üres, puffasztott tésztával kitámasztott látványprogramok trendjében egy olyan játékot piacra dobni, amely nem kevesebbet vállal magára, minthogy megmutatja a világnak, megmutatja az új generációnak, hogy milyen volt a videojáték akkor, amikor még olyan fogalmak határozták meg a szcénát, mint pl. a „kihívás", vagy az „ügyesség".

A Lost Planet egy klasszikus ügyességi játéktermi platformjáték nextgen köntösben, a stílus minden sajátosságával együtt. Nem több, nem kevesebb. Dae tökéletesen elmondta, hogy mit érdemes tudni róla. Én most arra vállalkoztam, hogy a game multiplayer részéről (kizárólag online lehetőség van benne!) meséljek nektek.

Konzolokon az internetes multiplayer játékélmény elég sokáig messze elmaradt, vagy csak nagyon limitált mennyiségben állt rendelkezésre az ősapához, a PC-s zsánerhez képest. Kis túlzással azt is mondhatjuk, van pár csapatlapú, háborús okosság, melyek használhatóak ugyan, de tulképp' mind ugyanarra a kaptafára készültek: mentek, foglaltok, és imádkoztok, hogy ne jöjjön egy idióta barom, aki tönkrekúrja a játékotokat azzal, hogy már a kör elején lelövi a csapattársait. Van aztán a Gears of War, ami egy elég közkedvelt Live-os téma, és némileg más, újabb opciókat is tartogat a játékosoknak, de aki rendszeresen tolja, az mind tisztában van vele, hogy a jelenlegi mapek kritikán alulian aprók, unalmasak, behatároltak, a meccsek rövidek, és hamar új, változatos élmények nélküli, egylövéses, gépies rutinmunkává degradálódik az akció. Kezdőknek, egyedülálló, ismerősök nélküli gamereknek pedig egyenesen a pokol: általában profikkal kerülsz össze, a sikertelenség elveszi a kedved, nem tudod felvenni a játék ritmusát, és leginkább csak szellemalakban nézelődsz majd a jófféle csihi-puhi helyett arra várva, hogy a következő körben esetleg 5 másodperc múlva fejbe lőjenek…

A Lost Planet szingli része tulajdonképpen előjátéknak is felfogható, mintegy bevezetőnek az online csatározáshoz. Megismered a fegyverek és a mechák működését, előnyeiket, hátrányaikat, melyiket mikor, hol érdemes használni, és legfőképpen hogyan. Megtanulsz mozogni, gyorsan irányt változtatni, tulajdonképpen megtanulod kezelni a figurádat, beleszoksz az ugrás és a csáklya használatába, ezek kombinációiba, kitanulod a terep adta lehetőségek titkait. A lényeg ebben van: lehetőségeidnek nem a játék, nem a gagyi mapek, nem a béna programozók, hanem csak a saját *ügyességed, fantáziád és vérmérsékleted* szab határt! Nem vagy sem fedezékbe, sem kalitkába kényszerítve, nem a véletlen vakszerencse dönt a sorsodról és eredményeidről, hanem te magad! Honnan ismerős ez…?

Nos igen, a Lost Planet multija leginkább a legendás Half-Life által prezentált, talán azóta is felülmúlhatatlan élményre hajaz! Az a zseniális benne, hogy csapatalapú, profi összjátékra és egyéni, magányos farkasok által preferált partizánakciókra is egyaránt lehetőséget adó, hihetetlenül élvezetes, játékosbarát rendszert kaptunk a Capcomtól, amely a vérkezdőknek és a vérprofiknak is ugyanúgy meccsenként változó, sikerélményekben gazdag, akár hosszú távra is szóló élményeket tartogat.

Többféle módban, többféle alapbeállítás mellett is nyomulhatsz. Van sima mindenki-mindenki ellen csetepaté, más-más főcéllal működő csapatharc, meg mindenféle extra lehetőség. A lényeg tulajdonképpen az, hogy a rendelkezésre álló, fantasztikusan változatos helyszínek, és a játék alapjai által nyújtott lehetőségek szinte mind kivétel nélkül magukban hordozzák a nagybetűs ÉLMÉNYT.

Itt nem arról szól egy 10-20 perces, gyilkos menet, hogy kiveszi előbb fel először a robbanós izét, aztán lövi szájba a lámákat. Mivel „respawn" szisztémával dolgozik az LP, ha megölnek, 7 másodperc pihenő után újraszületsz, és harcolhatsz tovább. Jó megoldás továbbá, hogy a legtöbb fegyver nem öl meg egyből, így a játék minden másodperce a reményről, a túlélésről, a legvégsőkig küzdésről szól. Minden pillanat arra inspirál, hogy új megoldások, rögtönzött, váratlan bravúrok után kutass, meglepve ezzel ellenfeleidet.

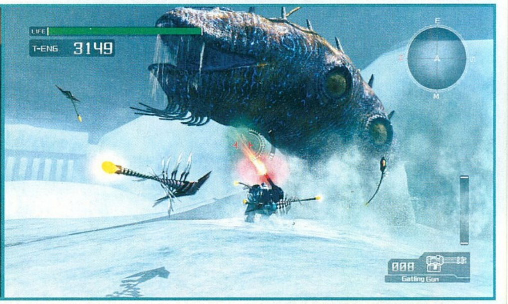
A tucatnyi fegyver számtalan harcmodorra ad lehetőséget: lehetsz shotgunos vagy gépfegyveres, őrjöngő, kaszaboló, berserker-gőzös Rambo, lehetsz láthatatlan, halálos orvlövész hegycsúcsok, tornyok vagy romok fedezékébe rejtőzve, mint Sniper Wolf, cipelhetsz hatalmas nehézfegyvereket, akna- és rakétavetőket, mint Vulcan Raven, pusztíthatsz mindenféle trükkös gránátokkal, lövegtornyokkal, és ott van a non plusz ultra, az überbrutál – lehetsz szellem a gépben, a VR mechák zsonglőre, élet és halál ura, cammogva ágyúzva, vagy mérgezett egér módjára cikázva és gépágyúzva az aprónépet. Párbajozhatsz más virtuóz VR pilótákkal kiszögelésről-kiszögelésre ugrálva, repkedve, hadd csattogjon, szikrázzon, pusztuljon a fém, vesszen a gép, éljen az ember! Osonj, lopakodj, taktikázz, fuss, vetődj, gurulj, bukfencezz, ugrálj, lapulj, használd a csáklyád, legyél lelőhetetlen, elérhetetlen, megfoghatatlan! Mi ez, ha nem Half-Life?

Mindehhez a Lost Planet tényleg zseniális pályái szolgáltatnak alapot. A kalózok tanyája egy kisebb, intenzív map, gyalogos vagy finomabb mecha-harcra egyaránt lehetőséget ad, de ehhez hasonló arénaharc folyik a konténerekkel tömött, zárt raktárban is, ahol másodperceken múlik győzelem vagy vereség. De ellátogathatsz egy égbe törő tornyokkal tarkított, lerombolt épületbe is, ahol minden sarokban, minden fordulóban ott lapulhat a halál, vagy egy hatalmas tengerparti komplexumba, amely egy futurisztikus normandiai partraszállásként is aposztrofálható. Félelmetes mélységek és magasságok között lavírozva kutathatsz prédák után egy óriási, lávafolyamokkal tarkított gyárban, vagy méterről-méterre küzdhetsz az előrejutásért egy péppé pusztított városban, ahol a füstös pincétől a poros felszínig folyik az öldöklő gyilok. Végül ott van minden háborúk csúcsa, egy kolosszális méretű, bunkerekkel, hegyekkel, radarállomással és egy gigantikus autópályával tarkított, végeláthatatlan hómező, amely valóban lélegzetelállító csaták színhelye minden esetben: rejtőzködő sniperek vadásznak egymásra, idegesen pásztázó VR-ek a sniperekre és gyalogosokra, és egy hatalmas, levegőben lebegő, ugráló, pusztító tank pedig mindenre, ami mozog. A föld dübörög, sivítanak a rakéták, ropognak a mechák, csattog a távcsöves puska, szisszen a lézer, a szűz havat robbanások gyalázzák… és te pedig istenien érzed magad!

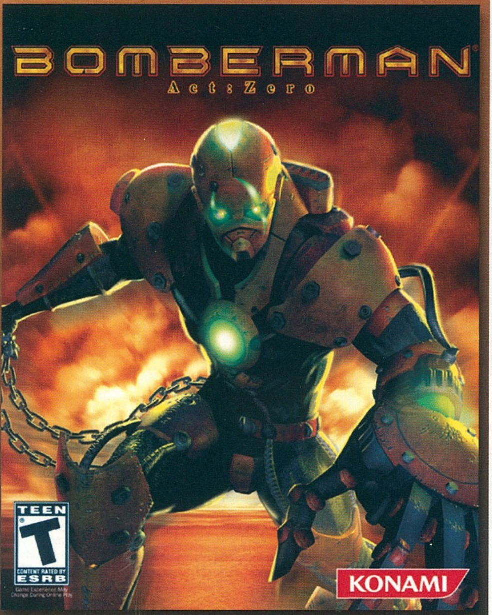
A Lost Planet multijában a klasszikus multis alapszabályokat figyelembe véve, és a szubjektív „jaj ez teccik', jaj ez nem teccik'" hisztiket hanyagolva mindössze egyetlen egy hibát találtam: vannak pályák, ahol túl könnyen tűz alatt tartható némelyik respawn pont, jócskán megnehezítve ezzel az „újjászületést". De ez sajnos a Half-Life-ban is benne volt…

Martin





BOMBERMAN, EZ ITT ZÉRÓ







A 360-ra sikertelenül átmentett Bombermannel játszani nagyjából olyan érzés, mintha csalánnal ostorozná az ember a fa… testét: fájdalmas, ugyanakkor hosszú távon is emlékezetes élmény, az SM klubban biztos elmeséli az ember és még meg is tapsolják talán. Adott ugyebár egy kedves nagyfejű hős, aki valamilyen okból kifolyólag mindig labirintusokba keveredik, de szerencsére szokott nála lenni robbanószer, és a megfelelő helyeken kirobbantja magát. Unalmas már az ezredszerre is ez a felállás, gondolhatták a készítők (eddig még igazuk is volt), ezért mi lenne, ha a főhős inkább úgy nézne ki, mint Griveous tábornok és a mortal kombatos Sektor zabigyereke, akit szerencsétlenek az első sokk után ledobtak a Taigetoszról, emellé a játék megkapná a Fuzion Frenzy színvilágát, és lennének benne ilyen trendin villogó szájberfények.

Akik nem ismernék egyébként az elmúlt évek során több tucatnyi változatban megjelent figurát, a felállás a következő: adott egy labirintus, amiben vannak falak (egy részük áttörhető, míg mások nem), ellenfelek és mindenféle power-up. Utóbbiakat fel kell szedni és használni, az ellenfeleket pedig értelemszerűen megsemmisíteni. Multiplayer is játszik természetesen, és a leírva rendkívül banálisnak tűnő játékmenet kimondottan élvezetes tud lenni: gyorsnak és ügyesnek kell lenni az ellenfelek kicselezéséhez, ráadásul a taktika is kiemelt szerepet kap. Ez a rész tulajdonképpen nem is változott, minden más igen. Annyiszor láttuk már, hogy egy jól bevált játékmenet működik bizonyos formában, de amikor át akarják helyezni egy újabb dimenzióba (pl. Castlevania), az egész összedől, mert nem erre lett kitalálva. BM-ből már volt 3D verzió, de nem ilyen, mint a mostani: színes-szagos, de a smink alatt gennyedző kelések és a totális üresség. Nem működik, tessék megérteni. Itt van a „First-person Bomber" mód, ahol nézdanyakam stílusban nyomulunk Bombermannel. Az egyszerű játékos joggal kérdezheti: mi vaaaanő Igen, ez van. Meg életerőcsík, és belegyaloglás a robbanó bombákba, úgysem halunk meg. Azért itt van szerencsére a Standard mód, ahol hagyományos nézetben, felülről követhetjük az eseményeket. Mivel a játék „igen jó", egy idő után bizonyára erős késztetést érzünk majd, hogy áthívjuk a barátunkat multizni. Ne tegyük, nem lehet ugyanis. Dugdoshatunk több kontrollert a gépbe, akár ketté is vagdoshatjuk a képernyőt (na nem mintha szükség lenne rá, hiszen a felülnézeti mód papíron elbírna akármennyi játékost), senkit nem fog érdekelni, hogy kb. az utolsó húsz Bomberman játékot lehetett egy gépen többen is játszani. Ha multi kell, húzzon föl a játékos a netre és tolja ott. Egészen biztosan több százezres BM community fogja várni a Live-on.

Nyilván mostanra mindenkiben megfogalmazódott a lényeg, az Act: Zero egy Live Arcade játék kellene, hogy legyen, és ott is simán a legrosszabbak között foglalna helyet. Pedig a Konami nem bízott semmit a véletlenre, a fejlesztő Hudson Soft felelős ugyanis minden eddig megjelent Bomberman játékért. Ezúton szeretnék gratulálni a fejlesztőknek a nagyszerű ötletekhez, ezúton küldöm nekik szeretettel a lap alján szereplő pontszámot.

BOMBERMAN: ACT ZERO

KONAMI / HUDSON SOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

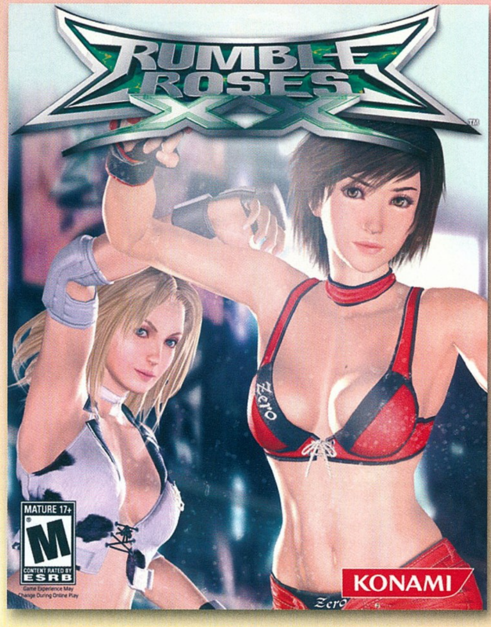
grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

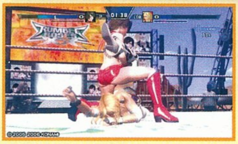
1 játékos (8 online), 480p/720p/1080i

✔ csak fél oldalt kell írnom és neked végigolvasnod
X ezmiező

3 pont

CICIXX







Aki azt hiszi a női szereplőkkel előadott puncikráció videojátékos találmány, az téved, a valóságban is rengeteg női liga létezik, és még a legnagyobbak is rendre villantanak agyonszilikonozott, gyakran a pornóiparból átcsábított (vagy később ott kikötő) hölgy birkózóikkal, az úgynevezett dívákkal. Ennek fényében talán nem is tűnik annyira bizarr ötletnek a leginkább pankrációs játékokra szakosodott Yuke fejlesztőcég már PS2-n is többé-kevésbé bevált ötlete, a Rumble Roses. Ugyanarra épít, amire a többi cicis játék (ld. Dead or Alive Xtreme 2), alapozzunk meg valami könnyen emészthető stílussal (esetünkben a Japánban és Amerikában is töretlen népszerűségnek örvendő wrestlinggel), és irányítható karaktereknek tegyünk be bociszemű, 90-60-90-es lányokat lenge öltözetben. A recept tulajdonképpen működőképes, valószínűleg nem elhanyagolható a vásárlók azon szegmense, amely erre gerjed, és emellett teljesen mellékes, szinte elhanyagolható tény, hogy a RRXX nem rossz önmagában sem. Sajnos egy jól kidolgozott karrier mód nagyon hiányzik, mert ami helyette van, az kevés: válassz egy lányt, verj meg vele mindenkit, nyisd meg a teljes ruhakollekciót, változtasd a kinézetét kedved szerint és miután megvertél mindenkit, kezdd előröl az egészet egy másik lánnyal. Másnap meséld el a barátaidnak, vagy beteg perverznek fognak tartani vagy ugyanúgy fog csillogni a szemük, mint Neked.

Eltekintve az egyjátékos módban rejlő kihívások hiányától minden korrekten össze van rakva: a mozdulatok szépek (bár sajnos itt is előjön a pankráció játékokra oly gyakran jellemző probléma, azaz nem illeszkednek igazán egymáshoz, rossz az átmenet, az előző pillanatban még olyan dolgot csináltunk, amiből fizikailag nem következhet a mostani mozdulat – de ez legyen a legnagyobb hiba), némely esetben nem nélkülözik a fantasztikumot sem, a ring sarkából a 450 fokos finisher szaltó itt gyakran háromnál is több pörgést tartalmaz, ahogy felugrunk az égbe, de ez is inkább pozitívum – itt legalábbis. A készítők nem elégedtek meg egyébként azzal, hogy felhúzzák az előző részt nextgen szintre, ez valóban új játék tetszetős grafikával, új mozdulatokkal és lányokkal – bár pont ők jelentik talán a legnagyobb bajt. Mi is ező Pankrációs játékkal jó esetben az játszik, aki követi valamely szövetség heti adásait és ellenállhatatlan vágyat érez, hogy irányíthassa valamelyik kedvencét. Sokkal érdekesebb lehetne a dolog, ha mondjuk a WWE dívái szerepelnének itt kitalált szereplők helyett, de ők ugye néhányan már úgyis bekerültek a Smackdown vs. Raw 2007-be. Utóbbi egyébként véleményem szerint minden idők legjobb pankrációs játéka lett, sokkal inkább tudnám javasolni megvételre. Ez inkább javasolható pubertáskorban lévő tiniknek vagy bulizó felnőtteknek.

Vega
vega576@freemail.hu

RUMBLE ROSES XX

KONAMI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

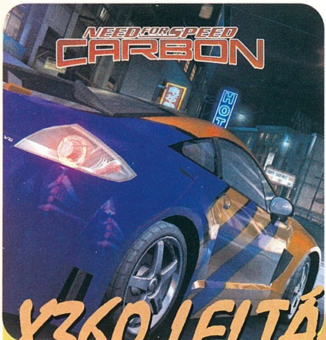
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 - 4 játékos, dd 5.1, mentés 928 kb, 480p/720p/1080i

✔ általános iskolások elmesélhetik az esti élményeiket a nagyszünetben
X videojátékokkal szexelni rossz, érteeeeemő

6.5 pont

X360 LELTÁR



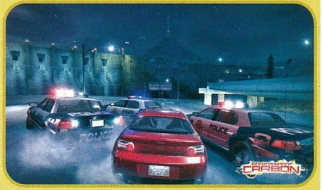
NEED FOR SPEED CARBON

A Carbon kétségkívül az utóbbi idők egyik legjobban vitatott játéka a 2006-os őszi szezonban, az igencsak középesre sikeredett demo pedig már csak olaj volt a tűzre. Sokan nem csak az x-edik bőrlehúzásnak tartották, de leginkább közepes grafikáját, valamint az unalomig futtatott (undergroundos) játékmenetét kezdték el szidni. Kellemesen csalódva tapasztaltam, hogy a teljes verzió már korántsem nyújt olyan negatív képet, és bár tagadhatatlanul visszanyúl az elődökhöz, végül idén is egy hangulatos árkád autóversenyt sikerült összehoznia az EA-nek.

Habár a novemberi számban már kiveséztem 2 oldalon a PS2 verzió által tapasztalt pozitív élményeimet, azért nem árt újra átismételni a tananyagot. A Most Wanted folytatásaként a sztori módos hátterű játékmenetben most nem a numero uno-vá válás a cél, hanem egy a Saints Row-hoz is hasonló területfoglalós rendszer kapott központi szerepet. A Carbon képi világa a „klasszikus" Undergroundot idézi, visszakaptuk a közkedvelt driftelést is, mindez pedig kibővült egy nem túl realisztikus, ám igen látványos és részletes optikai tuninggal.

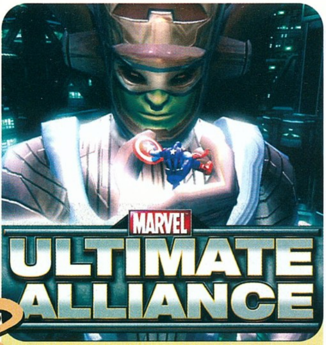
Hála az izgalmas (csapatalapú) versenyeknek, a rendőrös üldözéseknek, a filmes zenéknek, és a Carbon kanyaros boss harcoknak, mindez végső soron egy igényes és hangulatos autóversenyt eredményez. A 360-as verzió azonban pont annyiban nyújt többet a PS2-es verziókhoz képest, ami alapvetően is elvárható a nextgen játékoknál. A valamivel sűrűbb rendőraktivitás is érdekes ugyan néhány achievement erejéig, de a HD felbontást és az online szekciót leszámítva ugyanolyan, mint kurrensgenen, ez így viszont már nem nyűgözött le annyira 360-on. Ne felejtsük el, hogy itt mindössze a Most Wanted és az Underground hibridjéről van szó, így ha ezek bejöttek neked, akkor a Carbonban sem fogsz csalódni, de amúgy kihagyható.





MÁS VERZIÓ: PS2, X, PS3, PSP, GC, DS, GBA, Wii

7.5 pont



MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Egykori intenzív képregény gyűjtőként mondanom sem kell, hogy mennyire örültem tavaly a bejelentésnek, miszerint egy újabb akció-RPG várható az X-Men Legends I-II alkotóitól, ezúttal nextgen gépekre is. A játékmenet mit sem változott, mindössze a háttér sztori, valamint a szereplőgárda lett egy kissé megújítva. Szokás szerint négyes csapatokban haladunk előre a pályákon, izometrikus nézetből követve hőseinket, akikkel közben sorra daráljuk le az ellenséget, meg a környezeti tárgyat, gyűjtjük az érméket, fejlesztjük magunkat, míg el nem érünk mindig egy-egy főbosshoz. Játék közben bárkire átválthatunk, megcsodálhatjuk mindenki speciális tulajdonságait, a felhozatal pedig mindenképpen pazar. Elég ha Wolverine-t, Pókembert, a Fantasztikus négyest, vagy Pengét említem. (Az egyik előzetes trailer ellenére azonban nem találtam meg Hulkot, legnagyobb bánatomra.) Az online opció külön dicséretet érdemel, ahol ez esetben nem csak kooperatív, de egymás elleni játékmódok is rendelkezésünkre állnak, hogy összemérhessük erőinket a felfejlesztett szuperhősökkel.

Sajnos azt is hozzá kell azonban tennem, hogy bármennyire is vártam a játékot, újra be kellett látnom, hogy ez a „műtyür szuperhősös mászkálós" akció-RPG stílus még mindig nem az én műfajom. Jó pár pályát lenyomtam benne, és az első nagy főellenséget is legyűrtem, de valahogy mégsem tudott igazán megfogni. Ez azonban maradjon az én személyes problémám, ugyanis az X-Men Legends duó is igencsak közkedvelt volt a játékosok körében, a sorozat rajongói pedig ettől a kvázi-folytatástól is odáig vannak. De nem véletlenül említettem, mivel előfordulhatnak kivételek, így nem árt, ha legalább néhány ingame videót megtekintesz róla, mielőtt megveszed.





MÁS VERZIÓ: PS2, X, PS3, PSP, GBA, Wii

8 pont



SUPERMAN RETURNS: THE VIDEOGAME

A magas költségvetésű tavalyi Superman visszatér c. film ugyan nem aratott osztatlan sikert a kritikusok és a rajongók körében, ám úgy érzem Bryan Singer (X-Men 1-2) filmje igen jó alapul szolgálhat egy komolyabb „újgenerációs" mozis sorozat megszületéséhez, mely talán idővel valóban méltó lehet Christopher Reeve emlékéhez. Függetlenül attól, hogy a film hogyan sikerült, a színészválogatás (Brandon Routh és Kevin Spacey) és a látványvilág szerintem csillagos ötös, ami egy játékadaptáció esetén egy nagyon komoly akcióstuffot eredményezhetett volna, ám sajnos nem így történt. Stílusra leginkább a klasszikus képregényekre hajaz, és bár elvileg a film sztori vonalát kéne követnie, ez most mégis csak minimálisan érvényesül, leszámítva a bevezetőt, mely szerint Superman 5 évre hagyta el a Földet, hogy megkeresse elpusztult szülőbolygójának maradványait. Az emberiség közben megtanult az acélember nélkül élni, a történet ezen része pedig leginkább Lois Lane csalódására összpontosít, aki időközben már férjhez is ment, miután lezárta magában a románcot a szuperhőssel, de vajon végleg?

A játékmenet azonban kimerül az egyébként rendkívül nagy város megmentésében, mely állandóan ki van téve katasztrófáknak, valamint földönkívüli lények/robotok támadásainak. Sajnos mindezt szörnyen gyenge tálalásban kapjuk, amin szerintem még a HD felbontás sem sokat segít, és a sok püfölés is megunható egy idő után. Akadnak ugyan minijátékok, és van egy pár kellemes meglepetés, például a marha látványos repülés, főleg ahogy egy hangrobbanással átlépjük a hangsebességet, de mindezt kipróbálhatjuk a letölthető demóban is, kár lenne csak ezért pénzt kiadni. Bevallom azért én még ennél is rosszabb játékra számítottam, és ha valaki nagyon nagy rajongója a klasszikus Superman képregényeknek, láthat a stuffban benne némi fantáziát.





MÁS VERZIÓ: PS2, X, DS, GBA

5 pont

AZ ISTENEK FELETT ÁLLÓ CSODAJÁTÉK





Oly régóta vártam rá, oly régóta vágytam a viszontlátásra…

Mert bár messzemenőkig elégedett voltam az előző Zeldával is, a Wind Waker mégsem sorolható a hagyományos, tradicionális Zelda játékok közé, és nem a témaválasztása, a története, vagy a szereplői miatt, sokkal inkább a megvalósítása, a teljesen egyedi vízi világa okán nem hasonlíthatjuk egyetlen előzőleg megjelent Zeldához sem. A Wind Waker úttörő volt a maga nemében, fricskát mutatott a világnak, és minden tekintetben túlteljesített a konzervatív elvárásokon. A Wind Wakert hívhatjuk csodának, és adhatunk rá tíz pontot, de igazán értékelni úgyis csak az tudta, aki vele töltötte minden idejét.

De mégis, valami oly nagyon hiányzott nekem…

A Wind Waker kitöltötte ugyan az űrt, de a szívem, a lelkem legmélyének egy eldugott, félreeső kis szegletében mindig arra vágytam, hogy végre azt a Zeldát köszönthessem újra, akivel gyermekkoromat végigkalandoztam. Akivel oly sok órát töltöttem együtt…

A várakozás ideje most lejárt. És Életem Nagy Kalandja most elkezdődött…

A történetről elég annyit tudni, hogy a Leírhatatlan és Megfoghatatlan Sötétség fertőzi a világot, és csak a Kiválasztott a Hős mentheti meg azt a Teljes Pusztulástól.

A játék alapjaiban változatlan maradt, a Zelda még mindig egy komplex, történetorientált action-adventure. A már jól megszokott formában zajlik a játékmenet: beszélgetünk, felvesszük a sztori vonalat, végrehatjuk a szükséges feladatokat, és jöhetnek az igazi megpróbáltatások a Templomokban.

Mit lehet általánosságban elmondani erről a részről? Ez a Zelda talán a leghosszabb az összes közül, minden egyes klasszikus Zelda helyszínt megtalálunk benne (Kakariko Village, Goronok, Gerudok, Zorák, a legendás Hyrule kastély, a szokásos farm és miegymás, és természetesen a brutális méretű, és több részre felosztott nagy központi mező sem maradhatott ki a játékból). Mint ahogy a klasszikus templomok is visszaköszönnek (Tűz, Jég, Idő, stb.), de van nagyon sok teljesen új helyszíne is (Twilight Temple, Sky Palace ésatöbbi), és bár a történet egy kicsit lassan indul be, utána viszont olyan észvesztő sebességet diktál egészen a végéig, hogy nehéz lesz megállnod benne. A történetben/játékban most annyira nem tudsz majd elakadni, mint mondjuk az Okarínában, viszont a Templomokban sokkal nehezebb dolgod lesz, mert rendesen megdolgoztatják majd az agyadat (már persze ha leírás nélkül játszol). Elmarad most az a klasszikus időben ugrálás, de a szokásos Zelda csavarról most sem kell lemondanunk, ezúttal Farkas alakot ölthetünk és a „szürkülettel" megfertőzött helyszíneket járhatjuk be ily módon. Farkasként szimatolhatunk, szagnyomokat követhetünk, áshatunk, és olyan helyekre is képesek vagyunk bejutni, ahová embere alakban sansztalanok lennénk. Ezúttal a megszokott „tündér" kísérőnk helyett egy kis árnyéklény, Midna segít minket a kalandozásban, nagy fazon is kis törpe, és mint eddig minden Zeldában, a csavaros történetnek a szereplői mindig csak legvégén fedik fel valódi kilétüket.

Minden klasszikus Zelda dolgot megtalálunk a játékban (kulcsokon keresztül az iránytűig), ugyanazt a tengernyi mini-játékot is megkapjuk, mint eddig, sőt lesz egy rakat teljesen új dolog/használati tárgy is. Ilyen például, hogy most háromféle bombánk lesz (sima, víz alatti, bomba bogár – amiket kis réseken kell beengednünk, hogy odabent robbanjanak), vagy hogy mint a rég GBA-s Zeldában, ismét lehetőségünk van a bombákat a nyílvesszőkkel kombinálni. Szintén régi ismerősként üdvözölhetjük a láncos buzogányt – amit anno még a SNES-es Zeldában láthatott, aki játszott vele, akkor az ellenfelek keserítették meg vele az éltünket, most mi hasznosíthatjuk majd – hatalmas jégtömböket verhetünk szét vele. Lesz majd dupla láncos kampónk, ami kifejezetten előnyős lesz majd a Szél Templomban, idővel távcsövet applikálhatunk a nyílra, és persze nem maradhatnak el a hagyományos kiegészítőink sem: különböző színű ruhák, a vascsizma, pajzsok és kardok, mindenki kedvencei, az üres üvegek, amikbe még mindig zárhatunk majd tündéreket, és nagyon hamar szert teszünk majd egy olajjal működő lámpásra is. A játék legalább felét a különféle mini-játékok, és mellékfeladatok teszik ki (sokszor igen fincsi kis tárgynyeremények járnak a teljesítésükért), lesz megint a Wind Wakerben megismert 100 termes, hentelős mini-labirintus is, de néha meg csak állatokat kell beterelnünk az istállóba. Sokféle dolgot gyűjtögethetünk, aranybogaraktól a szellemekig, rengeteg titkos küldetés is felvehetünk majd (hatalmas szörnymadarat is irányíthatunk, de lesz egy sólyom is, akit segítségül hivatunk bizonyos helyzetekben). És persze az elmaradhatatlan szívdarabkák összeszedegetése is sok időnket fogja elvenni (ezúttal nem négy, hanem öt darabból áll össze egy egész szív). Farkas alakban vonyítani kell a varázskövek-nél, és speciális rejtett skilleket vehetünk fel a csontvázharcosnál, de lehet majd szumózni, mindenféle versenyen részt venni, és van megint postás fickó is a Zeldában.

Talán ez a legtartalmasabb Zelda játék, a Wind Wakerféle üresjáratok nélkül.

Ez a Zelda sokkal felnőttesebb is lett, de nem csak, azért mert szakított az eddigi meseszerű környezettel és szereplőkkel, nem csak azért, mert most már egy sokkal reálisabb világban járunk, hanem mert ez a Zelda sokkal betegesebb is, mint az elődjei volt. Torz, elkorcsosult teremtények népesítik be ezt a világot, undorító, nyálkás, sötétben lapuló szörnyekkel kell majd megküzdenünk (legidegesítőbbek, akik harmad-negyedmagukkal járkálnak, és az utolsó mindig feléleszti a többieket), amik nagyon beleillenek ebbe a megfertőzött, haldokló világba. De lesznek olyan segítőtársaink is – például a csirketestű-emberfejű, lógócsöcsű Ooccoo –, amihez hasonlóval egy Zeldában sem találkozhattunk ez idáig, és a világ lakói között is sok fura fickó szaladgál. Egyébként ez az ez első olyan Zelda játék, ahol a Templomok is teljesen életszerű külső kaptak. Méretben is és kinézetben is végre nem előre megtervezett termeket és folyosókat kapunk, hanem az látszik rajtuk, hogy az építőik a természetes környezethez igazították magát a templomokat és nem







fordítva. Monumentális méretük, változatos felépítésük, fantasztikus egyedi hangulatot kölcsönöz mindegyiknek, és persze rengeteg ötlet is van bennük. Unatkozni nem fogsz, az biztos!

Ez a Zelda játék persze korántsem tökéletes, nem is lehet az, hiszen ordít róla, hogy egy eredetileg Gamecube-ra optimalizált játékról van szó. Lesz, ahol beszaggat, és néhány helyen igen csúnyácska is. Komoly játszhatósági hibákkal is küszködik, köszönhetően a megerőszakolt irányításnak. Fájóan hiányzik a második analóg kar a Wiimote-nuncsaku párosról, mert így folyamatosan a célzás gombbal kell a kamerát Link után állítanunk, ami sok esetben zavaró, de még inkább diszfunkcionális, ha ellenfél van a közelben. Számtalan alkalommal fogsz majd lezuhanni, melléugrani, lekacsázni valahonnan a nem létező kamerakezelésnek köszönhető. Roppant kellemetlen a különféle távolsági fegyverekkel való célzás is (nyíl, bumeráng, csúzli), a túlvezérelt, túlérzékeny wiirányítónak köszönhetően, sok esetben egyszerűen csak a szerencsén múlik majd a továbbjutás. A Gamecube verzió sokkal használhatóbb, azzal gyorsabban is lehet haladni. És a GC verzió az igazi, hiszen abban Link balkezes, ahogy mindig is volt, ha nem csal az emlékezetem. Biztos jönnek majd olyan játékok a Wii-re, amik valóban kihasználják majd a Wiimoteban szunnyadó lehetőségeket, de a Zelda nem az, itt most annyira nem jön be a wiirányítós kardozás, a nuncsakus védekezés, itt most ezzel a távirányítóval az egygombos irányításnak köszönhetően nem a legtökéletesebb a kezelhetőség.

Vannak részek viszont, amik fenomenálisak: ilyen például a professzionális szintre fejlesztett horgászat a tónál (az upgrade-elt botot is itt találod majd meg), kicsónakázhatsz egyedül is a vízre, de újdonság, hogy megkérheted akár a „tavi tündért :)" is, hogy vigyen ki. A horgászás hasonlóképpen folyik, mint a Dreamcastos kiegészítő vagy a Wii Play mini-játékának az esetében. A Wiimote-ot lendítve dobod be a csalit, azzal rángatod, húzod, ha kapás van, de a legjobb az egészben, hogy bár a nuncsakun található analóg kart forgatva is feltekerheted a damilt, de sokkal élvezetesebb, amikor a távirányítóra merőlegesen tartva magát az egész nuncsakut tekered, mint egy őrült. A lovaglás is sokkal élvezetesebb lett, és van némi Gyűrűk Ura filing is a játékban (meg egy kis SotC is), amikor a nagy központi mezőn, lóháton üldöződ a bazi nagy mutáns harci vadkanokon lovagló orkokat. Engem a beszéd hiánya is fusztrált.

De a Zelda esetében nem a grafikáról kell beszélnünk, nem az irányítást kell boncolgatnunk. mert a valódi játékélményhez nem kell true HD, és nem kell HD sem, mert ezeket a képeket nem a retinaizmok és a látóidegek együttesével égeted majd az agyadba, ezeket az emlékeket a szívedben őrzöd majd örökre, és sosem halványulnak el. A Zeldát sosem a kinézete vagy a tárgylistája alapján kell megítélni, mert a Zelda nem erről szól.

Nem is erről fogok most írni.

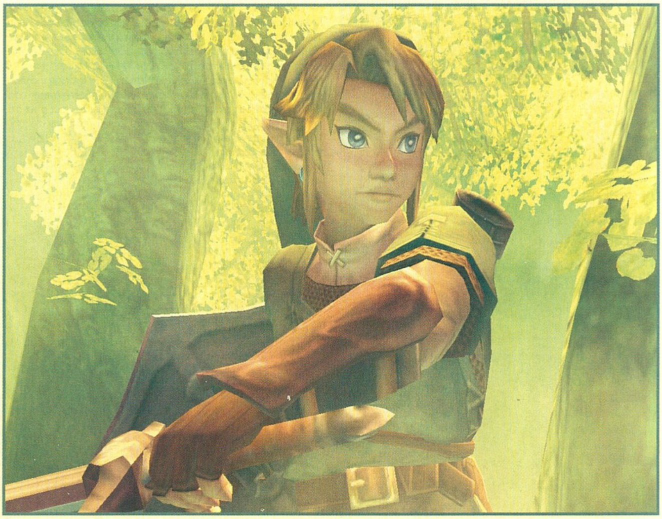
A Zelda sosem ismétli önmagát, a Zelda végtelenül változatos, a Zelda roppant szórakoztató.

Az életben minden nap egy új kihívás, a Zelda pedig olyan, mint az élet, csak sűrűbb. A Zeldában minden egyes terem, minden egyes szoba, barlang, átjáró, beugró, folyosó, kiszögelés, minden egyes négyzetcentiméter egy újabb kihívás, egy újabb rejtvény, egy újabb fejtörő, egy újabb próba, egy újabb megmérettetés. A Zeldában

















nincs esztelen szaladgálás, a Zeldában nincs olyan helyszín, amin csak úgy átrohansz majd, mint szökött boci a réten. Itt minden egyes teremben meg fogsz állni, belső nézetre kapcsolsz, körbenézelődsz. Vizsgálódsz, próbálsz rájönni a megoldásra, memorizálsz, raktározol. Kombinálsz, elhajítod a mi világunk logikáját, a Zeldában nincsenek felesleges dolgok, a Zeldában mindennek jelentősége van. A Zeldában mindig csak egy helyes út létezik, azt kell megtalálnod. Itt csúszik a jég, ott víz alatt kell robbantanom. Azt a kapcsolót csak a távcsöves nyíllal aktiválhatom, ide az erősebb bumeráng kell majd. Ott mágneses a fal, itt lefújhat a szél, amott beleshetek a lávába, ezt a jégtorlaszt csak a nagy láncos buzogánnyal tudom szétverni. Ehhez a kapcsolóhoz a vascsizma kell, amoda a dupla láncos kampó, de itt minden időre záródik, előtte meg kell tisztítanom a terepet.

Ha időszámításunk kezdetekor létezett volna már a Zelda, a fő bűnök között helyett kapott volna a teljes leírás elkészítése, és az annak segítségével való játék is. Mert a Zeldával csak ti ketten kell, hogy kalandozzatok. Mert különben pont a felfedezés izgalmát, a megoldás megtalálásában rejlő örömöt veszíted el, épp a Zelda lényegét ölöd meg, azzal a szívét téped ki a Zeldának.

A Zeldában minden egyes ellenfél külön taktikát igényel, itt a harc valóban művészet, amit tökélyre fejleszthetsz. Szinte az összes eddigi Zelda játékból találunk itt ellenfeleket. Ezt a böszmét itt jobb, ha rögtön fejbe szúrom, a Dodongonak a farkát kell támadni, amott az oszlopok szemét kell célozni, amazt a pajzsommal kell bökdösnöm, hogy védtelenné váljon, a sötétség lényei ellen a speciális támadást kell bevetni. Minden egyes Zelda játéknál azt érzem, hogy ezeket a mini és a pálya végi főellenségeket nem lehet überleni. De ezeket már tényleg nem lehet… Ahogy a láncával gáncsolod el a lávaszörnyet, amikor snowboardozni kell egy Yetivel…

Varázslatos fantázia szülte teremtmények, amikről mesélni nem lehet, látni kell őket, és átélni velük a küzdelmet…

A Zeldához leginkább idő kell és még inkább nyitottság, hogy befogadd az új élményeket, amiben részesít. És cserébe soha nem vesz el semmit, csak ad. Ad. Ad és sosem kér. Mert nem is kell kérnie. Te magad önszántadból fogod odaadni neki mindenedet. Mosolyogva, akár az életedet is.

Mert a Zeldában teljesen elmerülsz. Nem szippant gyorsan magába, mint egy örvény, de nem is köp vissza a felszínre, végérvényesen odalent tart. Kezdetben csak a felszínen úszkálsz, le-lesandítasz a víz alá, tetszik, amit látsz, mert valóban gyönyörű, és lenyűgöz, így alábuksz újra, és egyre mélyebbre merülsz, aztán már csak egyre ritkábban jössz fel levegőért, és végül eléred odalent a feneket, ahol minden csöndes. Itt megtalálod a Békét, amire oly régóta vágytál, visszanézel az oly távolinak tetsző felszín felé, és meghozod a saját döntésedet. Mint ahogy a napfényben fürdő aranytestű pillangó sem vágyik már soha vissza a fák kérgei alatt megbúvó sötét járatokban eltöltött nyüzsgő lárvaéletébe, te sem kívánkozol már vissza a régi világodba, inkább bevállalod az oxigénhiánytól mámoros fulladásos halált idelent. Mert a Zeldában nem csak élni és kalandozni jó. A Zeldában a halált is könnyebben elfogadod, a Zeldában a Nagy Kaszás szemébe nézni sem oly félelmetes. Itt érdemes élni, így érdemes meghalni.

Mert a Zelda nem akar az arcodba csapni, megcirógatja azt, és gyengéd csókokat lehel rá. A Zelda nem akar a földbe taposni, felemel onnan, és a magasba repít. A Zelda nem akarja megrémiszteni a szíved, finoman megérinti és megsimogatja azt. A Zelda nem kiüríti a lelked, hanem csordultig telíti érzelmekkel. A Zeldával sírhatsz és nevethetsz is, de leginkább mosolyt csal az arcodra, mert élményekkel gazdagít, mert elégedetté tesz. A Zeldával utazni fogsz, elvisz téged a világ végén is túlra, ledob onnan a végtelen mélységbe, majd zuhanás közben felkap, és észveszejtő sebességgel repülsz vele a Nap felé. Mert már nem te játszol a Zeldával. A Zelda játszik veled. És minden pillanatát élvezed. Azt kívánod: bárcsak tartana örökké. De semmi sem tart örökké. A Zelda sem.

És a végén ott állsz majd szemtől szembe, a világ kisgyermekeinek vegytiszta félelmeiből materializálódott, esszenciális, névtelen és alaktalan gonosz fizika megtestesülésével. És őseink primitív, előemberi, tudattalan ösztöni szintjén fogod érezni, hogy ez nem egy küzdelem lesz, ez itt Minden Küzdelmek Küzdelme, erre születtél, erre lettél kiválasztva az istenek által, itt és most minden eldől, nem csak a te sorsod, hanem mindenkié, az egész Világé. Érezni fogod a zsigereidben, hogy kezdettől fogva minden egyes úton, minden egyes ösvényen megtett minden egyes lépésednek ide kellet vezetnie, mert ez itt a te Végzeted, ez itt a Te Sorsod Fordulópontja, ez itt Életed Nagy Pillanata, ez itt veled szemben a Nagy Ellenség, az ősi Démon, aki azért bújt elő a rejtekéből, hogy megrontsa a Világodat. Ez hát az Utolsó Megmérettetés, a Bátorság Vizsgája, a Szíved Végső Nagy Próbája. A világ kifordul majd a sarkaiból, az azt hajtó összes fogaskerék megakad egy pillanatra, és amikor újra elindul, soha semmi nem lesz már a régi, a karod itt most már nem remeghet meg, itt most már nem veszíthetsz, innen egész egyszerűen már nem fordulhatsz vissza, mert már nincs visszaút. Nem bírod behunyni a szemed, még levegőt sem mersz majd venni, csak a szív dobog, csak a vér száguld az ereidben, mozdulatlan vagy, nehogy elszálljon a megismételhetetlen pillanat varázsa, de közben már el is illant, és az ott, az a szavakkal leírhatatlan borzalmas Torz Teremtmény, akitől még maga a Halál is fél, neked ugrik, te neki ugrasz, és egymásnak feszültök.

És meglásd, úgy küzdesz majd, mint még soha azelőtt.

És nem veszítesz, nekem elhiheted.

És a legvégén felébredsz majd ebből a csodálatos, egyszeri és megismételhetetlen meseszerű álomból, és akkor talán felfogod majd, hogy nem csak a kis fakardos lurkóból lett a Világot Megmentő Hős. Hanem időközben a fiútól elvált a férfi is, felnőtt, és eljön a Megkérdőjelezhetetlen Végső és Örök Igazság pillanata, és abban a pillanatban hirtelen megvilágosodsz, rájössz végre mindenre te magad is, hiszen megkapsz minden Választ, és a testedben található összes idegpálya, összes idegvégződésén ugyanaz a perzselő érzés fut majd végig. Rádöbbensz majd arra, amit én már kezdettől fogva tudtam, hogy a Zelda Mindenek Felett Áll, a Zelda Érinthetetlen, a Zelda Megváltoztathatatlanul Örök. A Zelda olyan Éltető Fény, amit a játékos a lelkével fotoszintetizál. De még inkább megérted majd azt, hogy **a Zelda AZ ÉRTÉK**, *minden más pedig csak Szükségtelen Felesleg.*

(Mindenképp meg kell köszönöm kis hazánk (utánam ?) legnagyobb Zelda rajongóinak, a fanatikus Tóth Lacinak és Gábornak a gondolatébresztő „Zelda" beszélgetéseket, és CJ komámnak az összes Zelda játék mellett eltöltött közös kalandozásainkért. Kösz!)

Csipi M Lee

MARTIN BELESZÓL!

Üzenném azoknak a szilikongyerekeknek, akiknek a Konzol tesztjei nem elég jók, és holmi Gamespotokra meg IGN-ekre verik a nyálunkat, hogy ugyan olvassák már ezt el itt fent, és mocskosul szégyelljék el magukat. Egy perces néma csendet kérek. Köszönöm.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, dpl ii, 480p, 16:9

✔ életed nagy kalandja
X látszik rajta, hogy gc-re készült

10 pont

STINGER MONDJA







Legend of Zelda. Tényleg az, *legenda.* Elvonatkoztatva a játéktól, meglehetősen nehéz olyan konzoltulajdonost találni, akinek nem volt még szerencséje a tündérmesék egyik ősatyjához. Talán furán hangzik, de nem volt mindig így: anno a NES korszakban senki sem gondolta volna, hogy egy játékot ekkora kultusz övezhet – persze a történelem jól megtréfált mindenkit, mikor hatalmas oltárokat emelt a Zeldához hasonló produktumok számára. A játék kiváltságos helyzete a Nintendo berkeiben nem egyedülálló, de vészesen fogyatkozik: mára mindössze kettő darab kultuszsorozat őrzi a lángot, melyeket még nem ért el a mainstream futószalagon gyártó savanyú sorsa.

A Zelda igazi erényeit még bő tíz évvel ezelőtt harácsolta össze, mikor a világ kifordulni látszott a kettes dimenzióból: a jól bevált technológiai megoldások, az ismert trükkök és játékmenetbeli szokások változtatását csak minden idők egyik leggyönyörűbb és leghangulatosabb játékának, a Legend of Zelda: Ocarina of Timenak sikerült elérnie. Az N64-es HDD-re készült Master Quest amellett, hogy alternatív síkot társított a történet mellé, elővezette a Majora's Mask érkezését, amely nem volt ugyan rossz játék, de korántsem az a világrengető „űberklasszis csoda" jelzővel megtámogatott produktum, mint amelyet a Gamecube-os Wind Waker újfent magáénak mondhatott. Hazudnék, ha azt állítanám, hogy a nagybetűs életbe csöppenve nem epekedtem volna az újabb epizódért: olyan érzés ez, mint a Végtelen történet főhősének lenni, amelyben egy átlagos kisfiú csodás utazásra indul a mesék világában, hogy megmentse a settenkedő és mindent felfaló sötétségtől azt, ami kedves az álmodozók számára. Sokak számára a Twilight Princess volt az utolsó mentsvár, amely még életben tartotta a Gamecube rajongók lázas álmait: egyetlen játék egy olyan konzolra, melyet a Nintendo gazul elárult, és idő előtt nyugdíjba vonultatott. Az ígéret azonban szép szó: vasvillás felvonulás várta volna a kiotóiak főhadiszállását, ha 2006 és egyébként úgy a Nintendo régi hardcore játékközönsége által legjobban várt játékot az utolsó pillanatban visszavonták volna a Wii előnyére.

Szerencsére azonban nem így lett: bár végül az innovatív irányítási metódusokat felvonultató, alig három hónap alatt összekalapált Wii verzió győzedelmeskedett, halkan suttogva megjelent a beígért Gamecube inkarnáció is. Mivel vagyunk páran, akik még büszkén emelik keblükre a kicsiny és erőteljes játékkockát, nem volt kétséges, hogy (a Wii Twilight Princess-t a jövőre tartogatva) azt a példányt vesszük górcső alá, amely majd' három évig élvezte a kolosszussá fejlődő játék forráskódját. Martin maestro kérésére ez a rövidke szösszenet Link Gamecube-os kalandjairól szól, én azonban vettem a bátorságot kicsit távlati magasságokból szemlélni a Zelda jelenséget.

Miért? Egész egyszerű az ok: a Gamecube variáns egy az egyben 100%-os mása a Wii-s verziónak (helyesebben a Wii hasonlít a kockásra), így megbecsült kollégám Wii tesztje által leírtak teljes egészében helyénvalóak a GC esetében is. Akad azonban pár apróság, amelyre mindenképp érdemes felhívni a figyelmet. Nyilván a Wiimote mozgásérzékelős aspektusát helyettesíteni kellett valamivel, erre pedig a japán srácok az Ocarina of Time és Wind Waker által preferált gombkiosztást vették alapul, amely tökéletesen illeszkedik a játékhoz. Olyannyira kényelmes, hogy az ember szinte észre sem veszi, hogy nem hadonászik és csapdos az irányítóval. Gyors, könnyed és átlátható módon kalandozhatunk Linkkel, aki ugyanúgy ugrik, mászik, suhintgat és lő, mint a Wii esetében. Meg kell azonban jegyezni, hogy a Wiimote szabadságának és precizitásának köszönhető egyszerűbb bumeráng-hajigálás, valamint a lőfegyverekkel történő célzás itt egy parányit nehezebben kivitelezhető, de a hátrányokat némiképp ellensúlyozza Link precízebb irányíthatósága és harc közbeni rátermettsége. A látványra sem lehet panasz: semmi sem látszik a Wii hardveres fölényéből, a háttér és a karakterek is egy az egyben az aktuális konzolon tapasztalható minőségben tűnnek fel a képernyőn. Az egyetlen különbséget a 16:9-es mód teljes hiánya jelenti, amely miatt a modern TV készülékeken a 4:3-as képarány kikényszerítése miatt fekete csíkok jelenhetnek meg a képernyő két oldalán. A képminőség kapcsán akad még egy fontos megjegyeznivaló: a Gamecube gyári kábelei nem képesek Wii minőségű látványt, színmélységet és élességet produkálni, de erre is van megoldás: mivel a GC is támogatja a 480p-s megjelenítést, egy jobb minőségű komponens kábellel látványos javulást lehet elérni a kijelzőkön, ha azok támogatják a magasabb képfelbontást. Az imént felsoroltak mellett már mindössze csak egyetlen momentum maradt, amely a két verzió sajátossága, ez pedig a játéktér egyedülálló módon megalkotott képmása. Meglepő különbség, amely a direkt 180 fokos tükrözésén alapul – minden, még a karakterek, az épületek és a bejárható területek, dungeonök is egymás tükörképei, amelyek ugyan semminemű negatívumot nem jelentenek a két konzol között, mégis egyedi jelenségnek lehetnek a játékosok szemtanúi. A szemléltetés kedvéért: míg a Wii verzióban Link pl. a jobb kézben tartja a kardot, addig a Gamecube esetében balkezes – ha előbbiben a karakter belovagol jobbról, utóbbiban balról érkezik. Ennek megfelelően az egész Twilight Princess világ fordítottan épül fel, így pl. a Wii-s végigjátszásból történő kalandozgatás esetén a GC verzióval játszva mindig pontosan az ellenkező irányba kell haladni. Akárhogy is, a mellékelt részletes tesztet elolvasva mindenki levonhatja a konzekvenciát: legyél bármelyik verzió tulajdonosa, a magával ragadó történet, a mesés tájak, helyszínek, szereplők és a múltból visszaköszönő pillanatok mind-mind gondoskodnak arról, hogy egy csöppet se legyél a fogható valóság közelében. A Legend of Zelda: Twilight Princess csodálatos tündérmese, amelynek ott a helye minden Nintendo tulajdonos és Zelda rajongó otthonában.



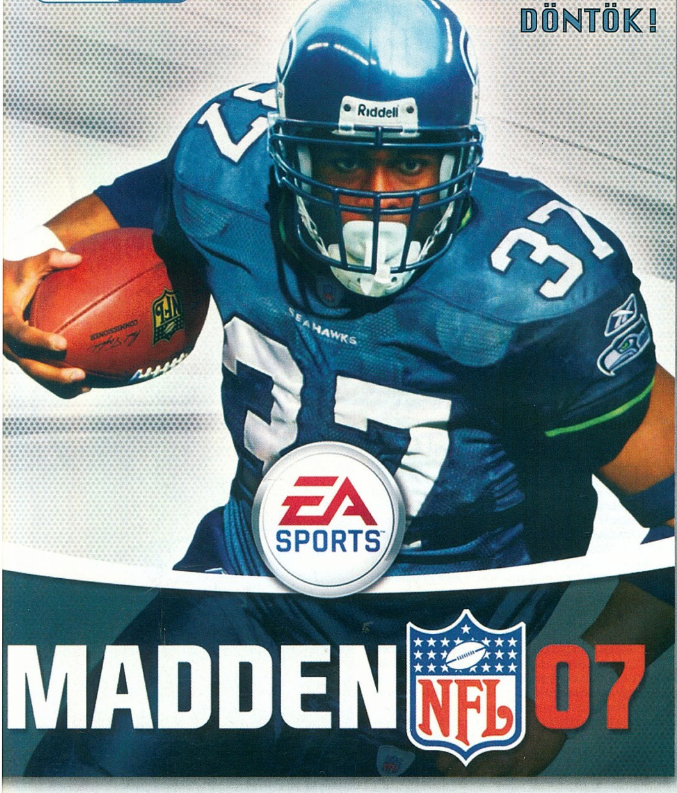


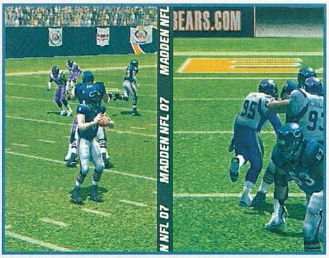
Stinger
stinger@576.hu



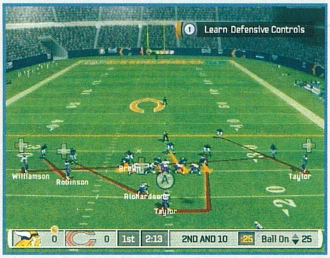


MA QB RATINGET DÖNTÖK!









Cirka két óra múlva kezdődik az év utolsó meccse, ami egyben megadja a szilveszteri hangulatot is, ebből kifolyólag nem árt, ha belehúzók a cikk elkészítésébe, másrészt pedig szomorúan konstatálhatom, hogy ezennel vége az idei alapszakasznak, és már csak a rájátszás – igaz egyáltalán nem elhanyagolható :) – izgalmai várnak ránk, és már vége is a szezonnak, ismét. Na persze nem akarok panaszkodni, mert az ünnepek alatt négy egyetemi döntőt is volt szerencsém megtekinteni élőben.

Mivel az a néhány szerencsés ismerősöm, akik odakint éldegélnek az államokban – vinné el őket a rák, hogy kaptak anno vízumot, és hogy már volt szerencséjük a helyszínen, élőben megtekinteni NFL meccset :D – már néhány hete oltogatnak, hogy mennyire komoly lett a Wii-s Madden NFL, így aztán nem csoda, hogy jobban vártam már a játékot, mint az új Zeldát. Na persze, megint csak kiderült, hogy szívatásról van szó, és a kecsegek kicsit rájátszottak a rájátszás előtt az oltogatásomra, mert a játék ANNYIRA nem jó, mint ahogy behypeolták nekem, de még így is nagyon klassz kis újításokkal rukkoltak elő az Electronic Artsnál a Wiimote adta lehetőségeket kihasználva.

Maga a game egyébként javarészt megegyezik a nagy, vagy kistestvéres Maddenekkel, néhány kisebb eltérést azonban tapasztalhatunk (multiplayer minijátékok), és újdonság (na persze mihez képest) az NFL Network, és a Hall of Fame megjelenése ebben a verzióban is. A wiirányító kis navigációs pontja elég érzékeny, ezért kissé nehéz vele navigálni a menürendszerben, de mindenképp érdemes használatban tartani, mert némi gyakorlás után nagyban megkönnyíti majd az életünket, és még a meccsek közben is igen kényelmessé válik a különféle dolgok kijelölése/kiválasztása. Van néhány igazán egyedi eleme is a Wii Maddennek, mint például, hogy belőhetjük a valódi időjárási tényezőket is a játékban. Ehhez csak egyeztetni kell a lakhelyünket, és a Wii időjárás csatornáját, magyarul amilyen idő van nálunk, olyan lesz a játékban is, most pl.: lósz*rt se látnánk a ködtől. Egoistáknak pedig ott a játékos egók fejlesztési lehetősége. A Draftolástól elkezdve a Franchise kiépítéséig mindent megtalálunk a játékban, de hát ti is ismeritek a mondást: „It's in the game!"

A program kinézetével elégedettek lehetünk. Nem egy 360, de mindenképp a második legszebb verzió a mezőnyben (jó, mondjuk a PS2-t meg a sima X-et nem volt nehéz megverni), és egy rakat olyan apró kis idegesítő, vagy illúzióromboló hiba / játékelembeli csorba került kiköszörülésre, aminek orvoslására a kurrens gépek esetében egyszerűn már technikai akadályai voltak. Azért persze vannak hiányosságok, a játékosok textúrái közelről már nem túlságosan meggyőzőek, de mindent összevetve tényleg elégedettek lehetünk. Az is vagyok.

A nagyokosságokat úgyis inkább az irányítás megreformálásában kell keresnünk, hiszen a Wii kontroller adta lehetőségek számos újításra kínáltak alkalmat, a testre szabott Wii irányítás pedig, bár sok gyakorlást igényel (a hagyományos is), és rendesen megdolgoztatja a karizmokat is, igazán zsíros lett.

A kick offtól a snapen keresztül a jutalomrúgásig (vagy akár a passzokat is megemlíthetném) mindent, de mindent a Wiimote mozgásérzékelő képességeihez igazítottak.

A rúgások megoldása az egyik legjobb a játékban (bár a készítők ezt is inkább kézzel végrehajtva javasolják): a rúgás elkezdése után nagy erővel kell felrántani a Wiimote-ot, hogy erőt adjunk a rúgásba. Mivel elég kíváncsi természet vagyok, kipróbáltam, hogy lábbal is működik-e a dolog, úgyhogy felkötöttem a távirányítót a lábamra, és úgy is tök primán ment minden, csak állandóan hajolgatni kell az A lenyomásához, meg jól rögzítsétek ám oda. :) (Egyébként benne van a játékban, ha csak mint történelmi megemlékezés formájában is, a magyar származású legendás Larry Csonka is, aki a 3-as számot viselő rúgójátékos volt a Miami Dolphins-nél, és az európai futballból áthozott rúgótechnikájával szinte teljes egészében megreformálta a NFL-ben a rúgójátékot. Legmélyebb rííízpekt!)

A passzjáték az a másik tuti dolog: megkapod a snapet (azt is egy erősebb felrántással adod hátra, nem úgy mint régen, amikor gombnyomásra működött a kezdés), hátralépsz, hátrafeszíted a kezed, jár a szem, hogy megtaláld a szabad elkapókat (kereszttel választasz), majd ívet, irányt, erőt adva a wiirányítóval a kívánt irányba „hajítod" a labdát. Már-már tényleg olyan mintha odakint labdáznánk a pályán. Tényleg jó, csak hosszútávon fárasztó egy kicsit.

Futójátéknál is külön szerepet kap a két különálló irányítási egység, nem csak kis irányváltásokra vagyunk képesek a döntögetésekkel, de hirtelen oldalra rántásokkal a szerelni próbáló játékosokon is nagyokat lökhetünk, akárcsak az életben. Persze a Wiimote-nak külön szerepe van a védekezésben is, például a labdát cipelő játékosok földre vitele esetében is, ahol szintén ötletes, kicsit amolyan egymásra borulós, átölelés mozdulattal szerelhetünk. Ezeken kívül is rengeteg apró kis trükk került beépítésre a játékba, számos dolog még előttem is ködös és távoli, de szerencsére a gépkönyven szinte mindenre külön kitérnek, úgyhogy tessék sűrűn lapozgatni, és gyakorolgatni az ott látható kombinációkat – megéri. És persze hagyni, hogy a családtagok jókat röhögjenek rajtad, főleg a kezdeti bénázós időszakban.

A Wii-s Madden NFL az egyik első olyan játék, ami nagyszerűen kihasználja a mozgásérzékelős irányítási lehetőségekben rejlő pluszokat, és még a kivitelezésre sem lehet panaszunk, bár sok gyakorlást igényel, mégis az illúzió, hogy mi dobáljuk a tojáslasztit, szinte már tökéletes közeli, költői túlzással persze.

Ha szereted a sportágat, és karácsonyra Wii-t hozott a Jézuska, csak ajánlani tudom. Tutter a cucc!

Csipi M Lee

MARTIN BELESZÓL!

Az első játék, amelyben nem érzem erőltetettnek a mozgásérzékelést. Kár, hogy pont egy amerikai focié lett a „megtisztelő" cím...

MADDEN NFL 07

EA
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, PSP, X, X360, GC, DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 játékos, 480p, 16:9

✔ kihasználja a wii irányítójának képességeit
X fárasztó

8.5 pont





Papíron, hónapokkal ezelőtt ez volt maga a Kánaán: most, december közepén már csak hiú ábránd. Tény és való, a Wii Nintendo platformtól manapság szokatlannak tűnő third party támogatást kapott – a nextgen vagonra talán a legnagyobb hévvel az Ubisoft szállt fel, hátrahagyva csapot-papot, teljes mellszélességgel kiállva a gép mellett. Aztán jött a végeredmény: közepes minőségű Rayman, két értékelhetetlen autós őrület, egy lebutított és rettenetes Far Cry... Nem csoda hát, hogy az egyetlen valóban új fejlesztés került a középpontba. A **Red Steel** már bejelentése pillanatában felkeltette az érdeklődésünket, az E3-as prezentáció felcsigázott, aztán megjöttek az első bemutatók és ismételten darabokra törtek az álmaink.

Olybá tűnik, hogy megismétlődött az, ami a Killzone esetében: no nem mintha a Red Steel olyannyira zseniális lenne, mint az, de vitathatatlan, hogy a nyugati szaksajtó a kelleténél és az indokoltnál erősebben ostorozta, mint amire rászolgált. Kár lenne letagadni a nyilvánvalót, a Red Steelt van miért negatívan értékelni és utálni – az, ami a Wii talán legnagyobb erősségének tűnt most visszaütött, hiszen az irányításból adódó problémák sorozata végig ott lebeg a levegőben. Míg a CoD3 esetében gyakorlatilag teljes a mozgásszabadság, addig itt egy sajátságos megoldást alkalmaztak – a kurzor / célkereszt szabadon mozgatható, ám a nézet csak akkor változik, ha a képernyő szélére érünk. Az egész leginkább egy klasszikus fénypisztolyos metódushoz hasonlítható azzal a különbséggel, hogy a sétálás az analóg karoknak hála nincs korlátozva. A célzás precíz, de szokni kell: az az igazság, hogy kell egy 2-3 óra, míg kézre áll az egész, ez pedig sokakat elriaszthat. De rosszul teszik, ha a kezdeti nehézségeken nem lépnek túl, mivel a Red Steel pazar szórakozást nyújt. Nem több, mint egy hangulatos FPS, nem is akar komolynak látszani.

A történet pofonegyszerű, főhősünk, a testőrként tevékenykedő Scott menthetetlenül szerelembe esik ügyfelével. Mikor a leendő apóssal találkozna a páros, a lányt elrabolják, Scott pedig a megmentésére indul. Később persze lesz egy kis intrika, képbe kerül a japán alvilág és egy sértett örökös. A Red Steel sajátságos báját az adja, ahogy keveri a klasszikus FPS-ek hangulatát és játékmenetet modern elemekkel – valahogy úgy, mint a Perfect Dark Zero, csak lényegesen nagyobb sebességre kapcsolva, szórakoztatóbban. Tökéletesen hozza a nyolcvanas és a korai kilencvenes évek akciófilmjeinek hangulatát, a Bruce Willis – Chow Yun Fat fémjelezte popcorn mozikat. Az akció igazán a játék negyedétől / felétől indul be, miután a helyszín Tokyóra változik – az itteni pályák már lényegesen összetettebbek, mint a Los Angeles-i nyitány. A hatalmas gyárak után örömteli élmény elmerülni a gésanegyedben, a pachinko gépek között, ráadásul itt már feltűnik az az új vonulat, amely a kettősséget adja: a terep bizonyos fokú rombolhatósága. Leginkább a Blackhez hasonlítható, vagyis a falak csak minimálisan, a tereptárgyak viszont annál inkább szétkaphatóak. Ez nem csak látványos, de piszkosul hangulatos is, a tőzsdenegyedben lévő oszlopos átriumba lépve akaratlanul is szétlőné az ember az összes márványelemet (a Mátrix ihletésének hála), később pedig meg is teheti – a tűzpárbajok nagyok, gyorsak és destruktívak, nem egy helyszín alaposan le-



bontható, ráadásul ez stratégiai előnyt is nyújt, az ellenfél gyenge fedezékének szétlövésével az sebezhetővé válik, vagy a robbanó tárgyak feltüzelésével akár egy nagyobb csoport is azonnal kivégezhető.

A legérdekesebb momentum a jó előre beharangozott kardozás, ahol végre igazán akcióba lendülhet a Wiimote: a nunchaku oldalra döntésével a második karddal védeni lehet a csapásokat, az analóg kar és egy gomb lenyomásával aktiválható az oldalra vetődés, míg a kardcsapások a Wiimote-tal kivitelezhetők. Szúrások és vágások képezik a repertoár alapját, később teljes kombinációk és speciális, már-már védhetetlen támadások tanulhatók. A későbbi harcok bizony már nehezek és hosszúak, nem elég védekezni, de időnként várni is kell a megfelelő pillanatra. A mozgásérzékelés viszonylag jó, bár néha túlságosan lassan reagál az irányítás és így nem egy helyzet válhat veszélyessé. Fegyverekből maximálisan kettő cipelhető egyszerre plusz a gránátok, de mivel töltényből szinte mindig kevés van, érdemes állandóan frissíteni az arzenált az elhullott ellenfelek által használt pisztolyok és gépfegyverek felvétele által. Később megnyitható egy sajátságos időlassítás is, ahol nem csak egy egész grupp tehető el láb alól gyorsan, de akár le is fegyverezhetőek, amiért kemény respect pont jár: ráadásul ha az adott csoport vezetőjét (külön meg van jelölve) fegyverezzük le, úgy a társai szintúgy, azonnal megadják magukat.

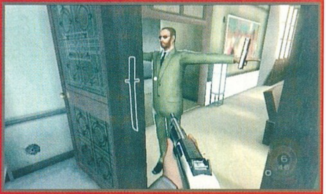
A látványvilág elfogadható, példaként szintén a Black hozható fel csak kevesebb és kisebb külső területtel, szebb effektekkel, remek fény és árnyékkezeléssel. A hanghatások a nagy átlagot hozzák, a szinkronszínészek a B-kategóriás sztorihoz mérhető teljesítményt nyújtanak, ám a zenei felhozatal minden dicséretet megérdemel, azon kevés művek egyike, amely önálló formában is megállná a helyét.

A Red Steel nem váltja meg a világot, vannak nehezen emészthető hibái, ám rendkívüli hangulata, remek pályatervezése és hangvétele okán mindenképp ajánlott: tökéletesesen kiegészíti a Wii jelenlegi kínálatát, ám ahhoz, hogy igazán élvezni lehessen, túl kell jutni a kezdeti nehézségeken – úgy garantáltan megéri az árát.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

A Red Steel számomra nem más, mint egy izgalmas tűzijáték rakéta. A csomagolás többszínű csillaghullást ígér, így alig várod, hogy végre kilőhesd. Az első pukkanás csalódás, aztán jön 1-2 szebb fényeffekt, bámulsz az égre, várod a csodát, a nagy bummot, de az elmarad. Egyszer használatos bazári móka ez, nem több, amire hat pontnál akkor sem adnék többet, ha fizetnének érte. Grafikája maximum közepes, szavatossága úgyszintén. Óvakodj a törpétől!



RED STEEL

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

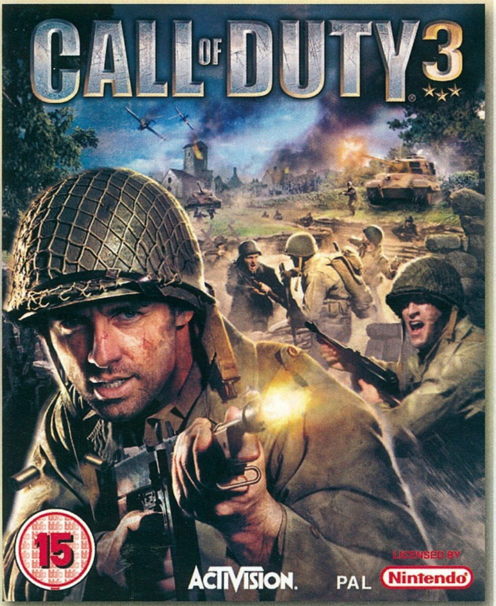
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 4 játékos

✔ remek hangulat
X suta irányítás

7 pont

CUKORMENTES SHOOTER







Második világháborús alaphelyzet sokadszorra, Call of Duty harmadszorra: a renegát Medal of Honor fejlesztőkből összeállt *Infinity Ward* első szárnypróbálgatása óta eltelt esztendők alatt nem mutatott fel jelentős fejlődést a sorozat, mégsem vesztett mindmáig töretlen népszerűségéből. A második epizód nextgen bemutatkozása remekül sikerült, annak ellenére, hogy a szingli módozat kohéziós ereje valahol elfogyott út közben, így lényegében egy szemezgetés volt a nagy össznépi balhé végelláthatatlan csatáiból. Ilyen örökséggel, minimális újdonsággal a hátán a COD málhás szamár idén is lerakta terhét, totális multiplatform megközelítéssel.

A 360-as / előző generációs bemutatkozás után a Gamecube-ot csípőből kihagyva a játék most Wii-n riogat: a COD3 lényegében a PS2-es / Xbox-os változat direkt portja, bitre pontosan megegyező tartalmi szekcióval – a teljes egészében kivágott multiplayer móduszt leszámítva – és grafikus szakosztállyal. Egyetlen újítása értelemszerűen az irányításban rejlik, mely meglepő módon a platform és a Wiimote által nyújtott lehetőségek figyelembevételével lett kifaragva. A célzás és a nézőpont a Wiimote-tal állítható, a mozgás a nunchakura pakolt analóg karral történik. Fegyverváltáshoz elég csupán balra vagy jobbra dönteni a nuncakut, míg újratöltéshez elég lefelé rázni. A Red Steeltől eltérően itt csupán minimális holttér van a célkereszt körül, így a navigáció lényegesen felhasználóbarátabb, egyszerűbb és kézreállóbb. A holttér szűkebbre vehető a kontroller érzékenységének állításával, mely fokozottan ajánlott, lévén az alapbeállításokban szereplő érték nem minden esetben megfelelő.

Problémák sajnos akadnak, egyrészt itt van a gránátdobás érzékelésének hiátusa – néha egész egyszerűen nem reagál a mozdulatra –, másrészt pedig az az érdekes anomália, ami akkor következik be, ha a képernyőn egyszerre túl sok esemény zajlik. A Wiimote ilyenkor önálló életre kel, nem reagál a mozdulatokra és hosszú másodperceken át a saját kedve szerint vándorol a képernyőn. Mégsem ez az egyetlen bug, sok esetben beragadnak a karakterek a falba, azokról pedig eltűnnek a textúrák. A legidegesítőbb momentum mégis az, hogy hiába a checkpointon alapuló mentési szisztéma, ha minden egyes indítás után újra meg kell nézni az adott szint előtt levetített animációt – kihagyni egyszerűen nem lehet.

Könnyen emészthető, bejáratott alapokon nyugvó FPS a CoD3, a Wii-s irányítás többnyire remek, a nagy általánosságban konstans framerate pedig jó portról árulkodik, de ennél többet nem nyújt.

Wilson

CALL OF DUTY 3

ACTIVISION / TREYARCH
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, PSP, X, X360

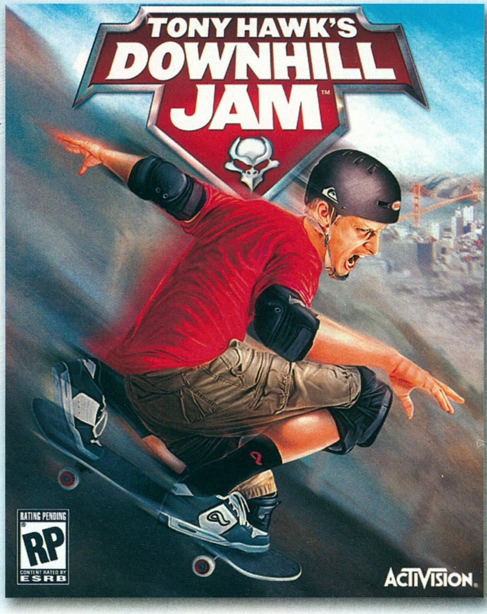
grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, 16:9

✔ wii-re szabott irányítás
X bugok

7 pont

A LEJTŐN MÁR NINCS MEGÁLLÁS





Érdekes, hogy míg mindenki a Wii kontrollerében rejlő új lehetőségek tárházának garmadájáról fantáziál, épp maga a távirányító az, ami olyannyira beszűkíti a fejlesztők lehetőségeit, hogy egyes játékok kivitelezése, átportolása, és emészthető formába öntése szinte lehetetlen a platformra, vagy ha el is készül, akkor később a játékosok gyomra nem veszi majd be a készítők elvetélt elképzeléseit. Hogy a Tony Hawk Project 8 Wii portja ne essen áldozatául a kivitelezhetetlenségi mizériának, már eleve nem is hozták át a játékot Wii-re, inkább egy teljesen exkluzív, a Wii képességeihez jobban passzoló gördeszkás cím fejlesztésébe fogtak az Activisionnél, ennek a lett a végeredménye a **Downhill Jam**, amiről nekem a Dowhill Mountain Bike jutott először eszembe, amit vagy ezer éve teszteltem anno.

Nálam ott megbukott már a játék, hogy – néhány más produktummal egyetemben – a Donwhill Jamnél is a végeinél két kézzel keresztbe kell fognunk a távirányítót, ergo mintha csak egy hagyományos klasszikus kontrollerrel játszanák: véleményem szerint, ha egy game-hez csak ilyen irányítási rendszert tudnak készíteni, akkor azt a játékot inkább felejtsük el, mert a távirányítók mintájára kialakított Wiimote-ot rettentő kényelmetlen ebben a helyzetben tartani, és a gombkiosztás is pont oly mértékben változik meg, hogy az ne álljon kényelmesen kézre. A THDJ irányítása valamivel bonyolultabb, mint mondjuk a NFSC-é, így az, amit a Carbonban még meg lehetett csinálni, azaz hogy egy kézzel forgattad a kormányt, itt már nem épp célravezető, mert a trükkök kivitelezéséhez szükséges lesz a különféle akciógombok és a kereszt irányainak együttes nyomkodására is. A Tutorial részben szépen mindent elmagyaráznak majd, sőt lehetőséged lesz arra is, hogy bizonyosságot adj a magadba szipkázott (tudás)anyagról is. Magyarul mindent ki is próbálhatsz rögtön. Nekem egyébként irdatlan elszúrtnak tűnt az irányítás, érzékeny + kaotikus volt, de lehet, hogy Krisz cimborám pár heti gyakorlás után simán megcsinálná benne a legkomplexebb trükksorozatot is, úgyhogy ez legyen az én problémám.

Nagyjából tíz meseszerű, eltúlzott, rajzolt figura közül választhatunk, és van persze egy rakat pálya is, ahol nekiállhatunk „lesiklani". Engem annyira nem hatott meg a pályák relatív bonyolultsága, az elágazások, az alternatív útvonalak, és különféle terep adta lehetőségek kiaknázásban rejlő extra ponthalmok begyűjtése sem, de ettől függetlenül a játék a korrekt külcsín mellett is szép, akadástól mentes, folyamatos sebességet produkál, amit akár pozitívumnak is nevezhetnénk, hiszen egyes részek kifejezetten impresszívek lettek. Sok gyakorlást igényel a stuff, mert rengeteg „elhalálozási" lehetőség rejlik a pályákon, főleg „szakadékok" formájában, ami ugyan nem vezet azonnali buktához, de mindenképp időveszteséggel jár egy-egy nagyobb zuhanás.

Engem azért túlzottan nem győzött meg a THDJ, mivel összességében elég játszhatatlan az anyag (Krisz, Ülő Buddha Joe, lehet rám cáfolni). Talán a klasszikus Wii irányítóra átírt THP8-cal jobban jártunk volna, na de ami van, az van, vagy mi…

Csipi M Lee

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 - 4 játékos, dpl ii, 16:9

✔ nem néz ki rosszul
X az irányítástól viszont rosszul leszel

6.5 pont

TÍZ NYÚLBÓL KILENC EZT AJÁNLJA









A változás mindig nehéz. Egy bejáratott, sokak által ismert és kedvelt franchise esetében hatványozottan: könnyebb újra és újra elsütni a bevált formulát, minimális változtatásokat eszközölve frissítés gyanánt. Bejött Mario-nak, bejött a „nagyonvégső" fantáziának, bejön az EA-nek. Az FF12 végre mert újítani, de ha drasztikus változásokról van szó, akkor a **Rayman: Raving Rabbids** az élen jár.

Míg a korábbi Rayman epizódok (lásd a „Visszatekintő"-t a magazin első felében) minden tekintetben a manapság olyannyira hanyagolt platformjátékok sorát erősítették, formálták, addig az eredetileg multiplatformnak, aztán Wii exkluzívnak, végül mégis multiplatformnak beállított Raving Rabids átevezett a minijátékok közé. A tradicionális elemeknek nyoma sincs, az egyszemélyes komponens kimerül a minijátékok megnyitásában, a többjátékos módusz – amely egyértelműen az egész felépítmény legfontosabb alapja – ebből táplálkozik: multiban az elérhető, amit a főszálban már megnyitott a játékos.

Éppen ezért a történet mint olyan teljes egészében funkcionális: Rayman épp piknikezik az erdőben, mikor az idilli helyzetet erőteljes zaj, mormogás zavarja meg. A bokrok és a fák közül véres-szemű, vad nyulak törnek elő, akik annak rendje és módja szerint felpakolják Raymant és egy csinos arénába dobják, melynek minden négyzetcentiméterén az izgalom fűtötte nyúlsereg várja a történéseket. Raymannek nincs más dolga, mint részt venni a gladiátorkodásban, 15 napon át küzdve a remélt szabadságért.

MARTIN BELESZÓL!

Hmm, úgy látom a Wii játékok értékelésénél nehéz lesz egységes álláspontra vergődnünk Wilson kollégával. Azzal, hogy a Rabbids nem szép, egyetértek. Azzal is, hogy aki egyedül játszana vele, az inkább ne vegye meg. Azzal viszont nem, hogy 6 pontot ér. Ez egy mulitjáték, mint a Mario Party, ezt társaságban kell nyomni, családdal, haverokkal, és akkor hozza majd a formát. Ez a Wii, erre van kitalálva. Én inkább ennek adtam volna hetet, míg annak az istencsapása Red Steelnek hatot… vagy még annyit se.

Minden minijáték azzal az alapigazsággal fogant, hogy „nincs győztes" – a játékos hiába is küzd teljes erejéből, végül mégis a nyulak győznek, elég csak egy bizonyos ideig / pontszámig kitartani. A legtöbb játékadag nem tart tovább másfélkét percnél, közös ismertetőjegyük pedig az, hogy a Wiimote – nunchaku párosban rejlő minden erőt és lehetőséget kihasználják. Kevés a hely és idő felsorolni azt a mennyiséget, amit a lemezre sikerült préselni. A vitathatatlanul humorcentrikus megközelítésnek nála szinte nincsenek korlátok. Van itt diszkoszvetés egy szerencsétlen tehénnel, mazochista ugrókötelezés, vadnyugati leszámolás a nyulakkal, bombamaraton, a könyökök és csuklók halálát egyszerűen elintéző répaturmix pumpálás, vagy Dance Dance Revolution utánérzésnek szánt ritmusjáték – a főcímdal a Misirlou, innen talán már mindenki képet kapott arról az átlagos sebességről, amit a RR megkíván. A változatosság kezdetekben garantált, ám az előrehaladás során felüti fejét a monotonitás: a minijátékok elkezdik ismételni magukat, ráadásul a napokra bontott rendszer frusztráló: egyrészt, mert a nehézségi fok borzasztóan ingadozik, néha vért izzadva is csak sokadszori próbálkozásra sikerül teljesíteni az adott feladatot, néha pedig elsőre sikerül. Menteni pedig nem lehet akármikor, a játék automatikusan tárolja az elért eredményeket, de csak akkor, ha teljesítve lett az adott nap, így ha egy minijáték olyannyira felidegesít, hogy a gép kikapcsolásra kerül, kezdhető minden az adott nap elejéről. Újrajátszási ráta pedig nincs, az egyszeri végigvitel után nincs motiváló erő, csak és kizárólag a multiplayer mód. Az egyes darabok jelentős hányada szimultán többjátékos lehetőséget kínál, de van egy-két olyan darab, ami körökre osztott metódust használ, így a felek nem tehetnek mást, mint várnak a sorukra és tétlenül nézik társuk csetlését-botlását.

Mint a jelenlegi legtöbb Wii játék esetében, a látványvilág itt sem ostromolja sem a hardver határait, sem az egeket. A Raving Rabbids aranyos, kedves, de technikailag mindenképp elmarad akár a közepes minőségű Gamecube játékoktól is. A bevilágítás néha borzalmas, egyes textúrák olyan alacsony felbontásúak, hogy egy nagy masszának tűnnek, az arénába pakolt papírmasé nyulak alapján pedig látható, hogy nagy tömegeket és szélesebb terepet nem bír kezelni a motor. Mégis, a hihetetlenül ötletes és vicces stílus képes ellensúlyozni a technikai hiányosságokat. Zenék és hangeffektek terén sem jobb a helyzet, aláfestő melódia lényegében csak a táncjeleneteknél van, ott is licencelt számokkal.

Közepesen hosszú, ötletes és szórakoztató minijáték-gyűjtemény a Raving Rabbids, multiplayerben talán a legszórakoztatóbb, ám ez a tény nem feledteti azt, hogy nem nyújt semmi kiemelkedőt, rövid időn belül ismétli önmagát, valamint az égvilágon semmi köze sincs Rayman-hez – ha klasszikus nem is lesz belőle, nyitócímnek megállja a helyét.

Wilson

RAYMAN RAVING RABBIDS

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: PS2, X, X360, PS3, PSP, DS, GBA

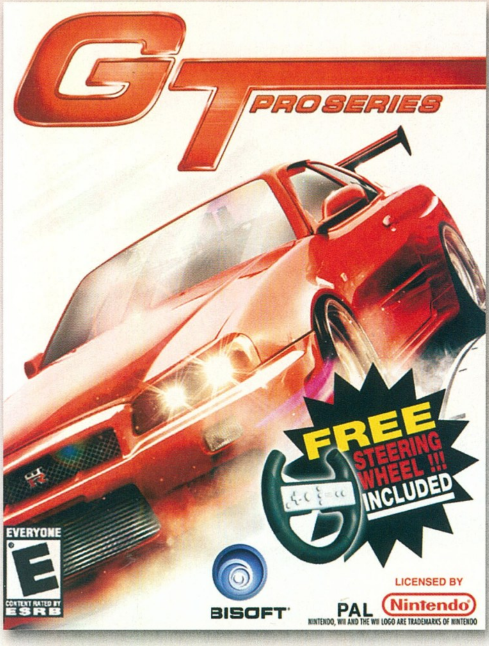
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

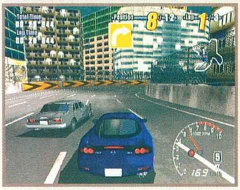
1- 4 játékos, dpl ii

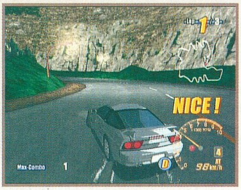
✔ ötletes, vicces
X gyorsan unalmassá válik

6 pont

CSIBEFUTAM







Könnyű felismerni a rossz játékot – elég csak megnézni az első képeket, majd a mozgóképes anyagot, aztán levonni a konklúziót, ami egyben előítélet is. Vagy bejön, vagy nem – a már bemutatásukkor borzalmasan festő, magukból valami megfoghatatlan eltaszító erőt árasztó szemeteknél általában bejön, a kényesebb, hosszú játékórákat igénylő gyöngyszemeknél pedig nem. Most bejött, méghozzá többszörösen is: a **GT Pro Series** nem csak a Wii lineup leggyengébb eresztése, de úgy minden fejlődés és előrelépés meghazudtolása, ami a stílusban végbement körülbelül a kultikus Stunts / Lotus óta.

Mert a rémálmok már a doboz kézbevételekor kezdetét veszik, kezdve egyrészt a hátlapra préselt riasztó screenshotokkal egészen a vastag kartonban lapuló kormányig. Illetve: fröccsöntött, kínai piacra való bénaságig. Mert ezt a valamit kormánynak titulálni, nos, bátorságra vall – összerakva egy bumeráng alakú valamit kapunk, aminek közepébe kellene fektetni a Wiimote-ot az autózás élményének visszaadása érdekében. A baj csak az, hogy valósággal bele kell préselni az irányítót, mégsem marad a helyén, alulról egy ujjal állandóan tartani kell, különben kiesik. Nem mintha ez feltétlenül baj lenne, hiszen bármi, ami megment a GT Pro Series-től csak jó lehet. Ugye mindenki emlékszik a Gran Turismora? Remek, remek, most tessék elképzelni, ahogy a kezdeti három dimenziós látványvilág első poligondarabkái egy nagy képpé álnak össze a képernyőn. Megvan? Most tessék elképzelni, hogy az egészen rajta van egy cell-shaded filter, ami egyfajta képregényes hatást kölcsönöz. Most pedig tessék a végeredményt elosztani, gyököt vonni belőle, aztán pedig elosztani a végtelennel: talán ekkor karcoljuk azt a szintet, amit a GT Pro Series grafikailag képvisel.

De ez még semmi, most jön a java – bár a japán autóipar összes nagyobb szereplője eredeti, márkahű autókkal képviseli magát, menet közben nyújtott teljesítményükben nincs különbség, így egy WagonR+ is ugyanúgy száguld, mint egy mezei Celicia. A legjobb az egészben mégis az, hogy a vezetéshez az úgynevezett játéknak köze sincs, nem elég, hogy padlógázzal végig lehet száguldani bármelyik egy kaptafára készült aszfaltborzalmon, de még az ellenfeleknek és úgy kábé mindennek neki lehet menni sebességveszteség nélkül. A háttérben eközben megállíthatatlanul szól a két tételt tartalmazó MIDI kompozíció, egészen az őrület határáig. Ha valahova, hát oda mindenképp eljuttat a GT…

Wilson

GT PRO SERIES

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

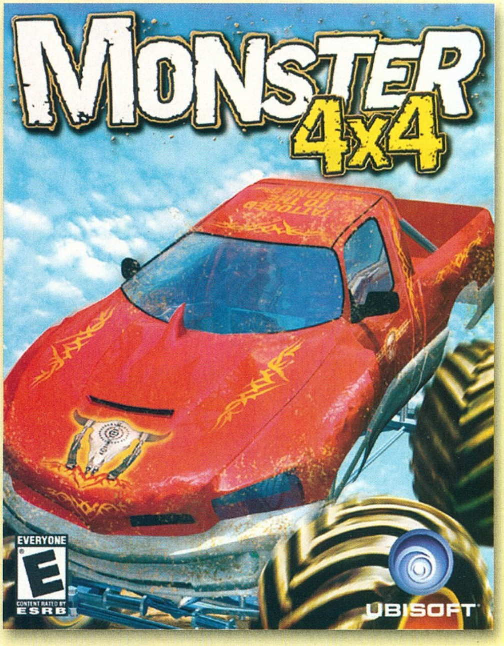
grafika:	siralmas
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1 - 4 játékos

✔ licencelt autók
X minden más

2 pont

SZÖRNYETEG A NÉGYZETEN







Vajon mi értelme van a monster truckoknak? Azon kívül, hogy bődületesen nagyok és látványosak, egyszerűen nincs normális indok a létezésükre. Zabálják a benzint, szennyezik a környezetet és lényegében csak arra használják őket, hogy más, kisebb autókat lapítsanak ki velük. Mi értelme lenne hát egy ilyen járgányokkal foglalkozó autós játékot legyártani? Nem sok, főleg, ha ilyen minőségben prezentálják.

Ubisoft sokkadag, második forduló – míg a GT Pro Series a stílus szárnypróbálgatásaihoz mérhető minőségével riogatott, addig a most boncasztalra fektetett **Monster 4x4 World Circuit** végtelen monotonságával. Játékmódok garmadája gondoskodna arról, hogy minden verseny egyedi és élvezetes legyen: a hagyományos körversenyeket rámpák, alternatív útszakaszok és törhető tereptárgyak dobnák fel, de ez nem elég ahhoz, hogy az amúgy lomha járművek által sebességőrületnek korántsem nevezhető száguldás érdekesebbé váljon. Ezt a power-upok és a megadott célok kompenzálnák, de hasonló eredménnyel. Talán egyedüli pozitívumként a fejlesztés lehetősége hozható fel, a feladatok teljesítéséért járó pontokat a motorra, a kasztnira és egyebekre lehet költeni, ám nem csak külsőleg, de belsőleg sincs látványos változás a felújítás ellenére sem. Az egyszemélyes játékmódokon felül osztott képernyős multi van pár minijátékkal feldobva, de egyik sem mutat túl az alapokon, az ezekben való harc pontosan olyan unalmas, mint a főszál. Az irányítás Wii-re lett szabva, a Wiimote-ot balra döntve az elsődleges gomb az 1 és a 2 lesz, előbbi a gáz, utóbbi a fék szerepét tölti be, a kormányzás pedig értelemszerűen a kontroller döntögetése formájában valósul meg. A dobozban a GT-hez hasonlóan szintén ott lapul a kormány, de mivel ugyanarról a típusról van szó, sok jó erről sem mondható el. Ami talán előnyére válhat az az, hogy több kategóriával szebben néz ki mint a GT Pro, de még így is messze alulmarad mindentől, amit a PS2 vagy a Gamecube fénykorában produkált. A pályák unalmasak, minden monoton és egysíkú, az ismétlődő textúrák és a kevés tereptárgy csak tetézi a bajt, ráadásul az, hogy sebességérzet egyáltalán nincs, nem éppen jó ismérv egy elméletileg erre kihegyezett játék esetében.

Mindent összevetve, csak és kizárólag az emelje le a polcról, aki semmiképpen sem bírja ki monster truckok nélkül és már a végletekig kiszórakozta magát a talán egyetlen értékelhető Wii-s stílustársával.

Wilson

MONSTER 4X4: WORLD CIRCUIT

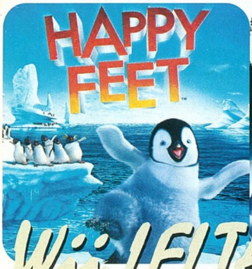
UBISOFT
MÁS VERZIÓ: XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

1 - 4 játékos

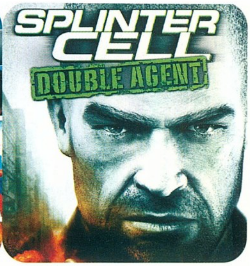
✔ nem nagyon van, mondjuk jobb mint a gt pro
X borzalmasan monoton, üres

3 pont







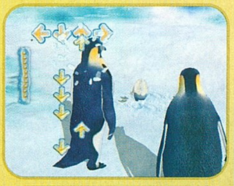


Wii LELTÁR

HAPPY FEET

December 20-ától nálunk is vetítik már mozik a Táncoló Talpak című új animációs mesefilmet. A főszerepet egy énekelni nem, ámde táncolni annál jobban tudó pingvingyerkőc kapta, akit csak azért neveznek hátrányos Totyinak (így híjják'), mert a pingvinnemzetségben bevett szokás, hogy énektudás alapján választanak maguknak párt a nőstények. A mesefilm végére aztán persze kiderül, hogy akárcsak nálunk embereknél, a szmokingot viselő, repülni képtelen, ám a vízben magát annál otthonosabban érző madaraknál is az a jani, aki jól ropja a táncparketten, de addig még számtalan kalandot kell átvészelnie a fiatalúrnak.

Ezeket a kalandokat próbálták meg nekünk játék formában önteni, és a nagyközönségre zúdítani szinte minden platformon, de én csak a Wii portról szerzett tapasztalataimat oszthatom meg veletek. A Happy Feet inkább kelti egy mini-game gyűjtemény érzetét, mintsem egy valódi sztorit felvonultató adventure játékét, bár a filmben látható összes szereplő és főbb esemény is bekerült: táncolni, úszni, és csúszni fogunk. Az előbbit amolyan táncos reflexstílusban (jönnek a nyilak, nekünk meg a megfelelő irányba kell rángatnunk a távirányítót), utóbbiak közül csúszkálni a jégen úszni pedig a víz alatt kell. Az uszi-csusziná, hasonlóan mondjuk az NFSC-hez, a távirányítót két kézzel keresztben kell tartanunk, és mintha egy jetskit vagy egy hószánt irányítanál, kell a pályán tartani a kis pingvint. Eltérő nehézségi fokozatok vannak, és brutálisan hosszú csúszkálós pályák, amit hamar megun az ember. Lehet persze gyűjtögetni is, a víz alatt és a jégen is, és a későbbiekben egy kicsit színesedik a játék (pl.: víz alatti áramlatok, menekülés egy cápa elől), de összességében nem egy nagy durranás. Felejtős




MÁS VERZIÓ: PS2, GC, DS, GBA

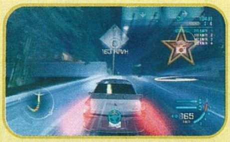
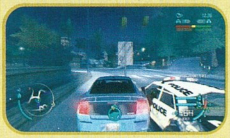
4 pont

NEED FOR SPEED CARBON

Mostanában elég sokat láttam játék közben a Carbont, mert CJ barátomnál állandóan ez pörgött a gépben, és a bolond nem átallott néha áthozni hozzám is a mentett állásait, hogy a belazulós estéken is a drifteléssel múlassa az időt, miközben engem lekötöttek egyéb bokros teendőim, mint pl.: a párnák lehető legideálisabb, legkényelmesebb felosztása/átrendezése az ágyon, majd a rajtuk való surdulás, és elmélkedés a plafon fűrészporos festékrétegének domborzati véletlenszerűségén. Aztán kezdődött az egész elölről a 360-as verzióval is, szóval többet láttam a játékból, mint szerettem volna.

A Wii verzió tartalmilag szinte semmiben sem különbözik a tesóitól, ugyanazt az illegális, túlkozmetikázott, agyonrajolt éjszakai autóverseny gémet kapjuk, mint a többi esetben is, kicsit fényezett grafikával (no persze nem a 360-hoz képest – de a 480p-t ez is tudja), szétneonfényezett külsővel. Az egyedüli különbség az irányításban rejlik, ahol esetünkben ismételten keresztben, két kézzel kell fogni a távirányítót, és kicsit olyan motoros döntögetéssel kellene az úton tartani a járműveket, ami egyébként lehetetlen. Pont húsz percet adtam a Wii Carbonnak, de ezalatt egyetlen egy kanyart sem tudtam normálisan bevenni: kicsúszol, kifarolsz, ütközöl, keresztbeállsz, megpördülsz, pedig volt szerencsém megtapasztalni, hogy egyéb platformokon korrektül irányítható a game, és sok-sok kanyonos viadalon láttam végigdriftelni CJ-t. Ha az én készülékemben lenne a hiba sorry, de ez így ebben a formában, itt és most nagyon kevés.

Egyáltalán nem ilyen gyógyegereknek készült átiratokra vagyok kíváncsi Wii-n – inkább hozzon ki a Lucasarts végre egy jó kis jedi lovagos, lézerkardozós cuccot, arra biztos mindenki harapna...

MÁS VERZIÓ: PS2, X, X360, PS3, PSP, GC,DS, GBA

6 pont

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

A multiplatform játékokba belecsempészni az egyedi Wii irányítást – nos, a közeljövőben ez okozza majd a legtöbb fejtörést a fejlesztőknek. Nézzük, hogy birkózott meg ezzel a Vicarious Visions és a Raven Software, akik együttes erővel próbálták meg átportolni az egyéb gépeken már szép sikereket elért Marvel Ultimate Alliance-t. A játékról már minden fontosabb tudnivalót elregéltem néhány hónappal (évvel?) ezelőtt, túl sok szót ne is vesztegessünk rá, csapatalapú hack'n slash szerepjáték, a Marvel univerzum hőseinek színe-java felvonultatva, izometrikus döntött kameranézet, fejleszthető figurák, tulajdonságok, és minden egyéb, ami az effajta játékok szokványos kellékei. Grafikailag X/PS2 és X360 között mozog a cucc, semmi extra, de legalább 480p módban futtatható HDTV-n, és jelentősebb változásokat sem vettem észre az első néhány pályán. A játék elején némi csuklókonfiguráláson kell átesnünk, ergo a játék begyakoroltatja velünk a különféle támadási mozdulatokat, a le, fel, előre, hátra szúrásokat és döféseket. Kicsit megtévesztők a képek a játék borítóján, ahol a fickók egy az egyben a játékban található mozgásokat leutánozva pózolnak – pl.: Rozsomák kézkezes speckó támadását is imitálják nekünk –, mivel maga a játék apró kis finom csuklómozdulatokkal irányítható a legprecízebben, és a bal kezet szinte az analóg irányításon kívül csak egy-két apróbb dologra használjuk majd. Némi gyakorlás után azt a néhány támadási fajtát könnyen elsajátíthatjuk, de akinek nem menne, azoknak ott az egygombos (A) támadási lehetőség is. A speckó támadások kivitelezése már kicsit nehezebb, mivel ott az akciógombokat is a pontos időben kell lenyomni, és pl.: két speckó támadást könnyebb volt egymásba fűzni az egyéb konzolos verziókban. Maga a játék Wii-n is igen kellemes, de a Wii-s irányítás nem akkora durranás, mint azt az ember elvárná. Akinek tetszik a téma és a stílus azért nagyon jól fog vele (akár másodmagával is) szórakozni, mer' pics* hosszú és tartalmas game.




MÁS VERZIÓ: PS2, X, X360, PS3, PSP, GBA

6.5 pont

DOUBLE AGENT

Újabb multiplatform game. Sam Fisher lopakodik, az MGS után szabadon, változatos, de nagyon limitált mennyiségű lőszerrel párosított fegyverarzenállal, a terep adta lehetőségek legreálisabb kihasználásával, és ezzel egyetemben a lehető legszabadabban választható csendben gyilkolós technikák alkalmazásával. A Double Agent egy ezekből összegyűrt high tech modern kommandós cucc, külső nézetből. Egyéb platformokon hatalmas siker, a számomra idegen stílus egyik legjobb képviselője.

Sajnos a Wii port elég ramatyul sikerült, de nem a változó Xbox minőségű grafika miatt (hol túlmutat rajta, hol alulmúlja azt), amit néhány látványosabb textúra effekttel támogattak meg (bump mappingnek híjják', asszem'). Az igazi bajok az irányításnál kezdődnek, hiszen a mozgásérzékelős nagyokosság a távirányítónál mindössze a kamera mozgásába merül ki, ergo olyan, mintha a hagyományos irányítási rendszernél a jobb analóg kart helyettesítené. Mindenesetre elkönyvelhetjük, hogy a DA az első játék, ahol semmit sem foghatunk rá az elbaltázott kamerakezelésre, vagy az lúzer operatőre, itt mi fogjuk a diliházba juttatni magunkat, hiszen amíg meg nem szokjuk az apró, finom, ugyanakkor folyamatos kameramozgatást, egy kínkeserves kínlódás lesz a játék, ahol összevissza forgatjuk majd a minket követő kameramant, amivel természetesen agyonvágjuk a játék egészét is. A nuncsakut egyébiránt használhatjuk ugrásra (fel-le mozgatás), zárak feltörésére (forgatjuk, mint zárba a kulcsot), és pl.: objektumokhoz való tapadáshoz. Ennyiben ki is merül az újítás. Nekem jó nagy csalódás a game – olyasmit vártam, hogy majd imitálni lehet a fojtózsinóros fojtogatási módszereket, a két irányítóeszközt összekötő kábellel, meg ilyesmi. De mivel nincs, és vélhetőleg nem is lesz MGS Wii-n, a stílus rajongóinak ez jelenti az egyetlen alternatívát.

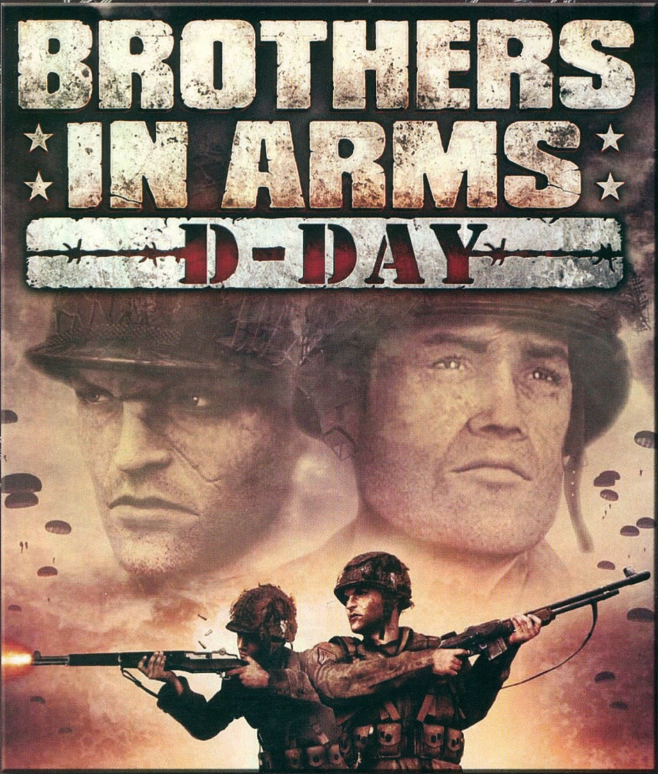
Csipi M Lee




MÁS VERZIÓ: PS2, X, PS3, X360, GC

7.5 pont

AMIKOR A PUSKA VISSZAFELÉ SÜL EL











Finoman szólva is kiábrándító játék a **Brothers In Arms D-Day.** Szegényke pont azon bukik el, amitől elvileg többnek, másnak, jobbnak kellene lennie a konkurens háborús játékoknál. Elismerést érdemlő szándék, hogy masszívan FPS környezetben taktikai érzékének használatára és csapatának irányítására sarkallja a játékost, csakhogy PSP-n ezt nem olyan „egyszerű" kivitelezni, mint nagykonzolon, a korábbi, sikeres BiA részek esetében.

A játékban található 15 pálya két korábbi BiA epizódból lett összeollózva, átszabva és újraírva (a dialógusok). Bevetésünk a D-Napot megelőző éjszakán kezdődik. Matt Baker őrmester (aki a Road to Hill 30-ból lehet ismerős) szakaszával együtt ejtőernyős ugrást hajt végre Normandia partjai fölött. Persze a repülő találatot kap, üvöltözés, pánik, vészugrás következik. A levegőben több ezer gomba alakú kupola, a földről légvédelmi ágyúk tüzelnek megállás nélkül. Végül egy fa lombjai közt landolunk a német vonalak mögött. Kitűnő hangulatteremtés! A D-Day történetvezetése példás, a gyakori párbeszédek ötletesek, olykor csöpögősen érzelmesek, máskor humorosak. Beszélgetések közben forgathatjuk tekintetünket az éppen megszólaló irányába. Nemcsak a csatatéren találjuk magunkat életszerű helyzetekben, hanem hétköznapibb szituációk alkalmával is, mint amikor az amerikai katonák egy francia házba kopognak be útbaigazítást kérni. Monológokat is hallunk szép számmal a főhős szájából, közepesen tehetséges szinkronszínész előadásában. A sztoriban viszontlátjuk Joe Hartsock urat is, aki az Earned in Blood főhőse volt korábban. Összességében tehát fordított a helyzet, mint a MoH: Heroes esetében: itt a hangulat és a történetvezetés pöpec, a játékélmény – mint azt mindjárt látni fogjuk – *pocsék*.

A BiA nem díjazza a rambós kirohanásokat, illetve díjazza, csak Mission Failed felirattal. A BiA a taktikus, megfontolt haladás híve, amit viszont én nem díjazok, mert türelmetlen ember lévén jobban szeretek quake stílusban lövöldözni, mintsem órákig gubbasztani egy kerítés mögött, mire kifundálom a megfelelő stratégiát. Azaz nem is! Ha jól meg van csinálva, én is szívesen taktikázom, lásd Killzone Liberation, de ott tényleg profin kimérték az akció, taktika és kezelhetőség egyensúlyát. Nem úgy a mostani tesztalanynál! Mindössze kétféle irányítási beállítás közül választhatunk: Standard és Advanced. Egyik sem tökéletes, jobban mondva mindkettő használhatatlan. Standardnál analóggal mozgunk minden irányba, nézelődni nem lehet. Advancednél legalább balra-jobbra tudunk tekinteni (Négyzet/Kör), de vertikálisan itt sem, illetve célzás módban igen, de csak álló helyzetben, és ehhez még külön le kell nyomni egy gombot. A gombokkal való szerencsétlenkedés mellett figyelni kell mindkét katonánkra, parancsokat osztogatni, kijelölni, hova rohanjanak, kit támadjanak, mikor rohamozzanak. Valódi zsonglőr ügyességével kell kezelni a PSP-t ahhoz, hogy ne uralkodjon teljes anarchia a képernyőn. Olvastam kritikát olyan játékostól, aki belejött, és megszerette a játékot. Nekem nem sikerült, engem kimondottan frusztrált az irányítása, főleg a függőleges nézelődés hiánya.

Nyomokban azért felfedezhető, mitől lett volna jó játék a D-Day. Esszenciáját a csapatmunka adná, ahogy katonáinkkal eltereljük az ellenség figyelmét egyik irányból, míg egy másik szögből szépen lepuffantjuk. A nácik feje fölötti karika jól mutatja idegállapotukat, hogy épp támadó kedvükben vannak (piros) vagy túlságosan leterheltek (szürke). A játék szorgalmazza az ügyes helyezkedést, próbál tanácsokat adni, miként kerítsünk be valakit, csak sajnos az idióta irányítás miatt szinte lehetetlen véghezvinni elképzeléseinket. A taktikus gondolkodást hivatott segíteni az úgynevezett „szituációs nézet". Erre bármikor átválthatunk a Select megnyomásával. Ilyenkor a belső nézetből hirtelen madártávlatba kerülünk, onnan látunk mindent, mint valami terepasztalon. Szünetel a játék, ráérősen mérlegelhetjük, merről lenne érdemes támadni. A Select újbóli megnyomására visszatérünk az asztrális állapotból főhősünk testébe, és folytatódik a real-time akció. A pályák egész nagyok és részletesek, habár kissé szürkék, sötétek és kihaltak, valamint képfrissítési problémákkal küzdenek, de még így is hangulatosabbak és realisztikusabbak, mint a MoH: Heroes csinos, ám díszlet benyomását keltő helyszínei. A főmenüben a sztorin kívül csak egy Skirmish mód választható, itt egyéniben vagy multiban (kooperatív, ketten, ad-hoc) harcolhatunk tetszés szerint az amcsik vagy a németek oldalán. Online opció nincsen.

Nem kizárt, hogy lesznek kitartó játékosok, akiknek kellemes órákat okoz majd a Brothers in Arms D-Day. A háborús hangulat, a dialógok és a stratégiai szál kétségtelenül értékes vonásai a programnak. De mihez kezdjünk velünk, ha pont a szoftver és a játékos közti legérzékenyebb kapcsolódási pontnál, a kezelésnél van elrontva a játék?

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Olyan az irányítása, mintha magamon akarnék erőszakot elkövetni. Nemit.

BROTHERS IN ARMS D-DAY

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

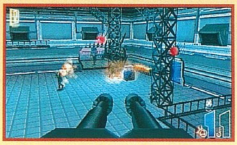
1 játékos (ad-hoc 2)
mentés 128 kb

✔ taktikai fps (lenne), szellemes dialógusok, háborús hangulat
X a borzalmas irányítás mindent aláás

6 pont

LÉZERKARDRA NE SZÁMÍTS







Valamikor a III-as és IV-es Csillagok Háborúja epizód között játszódik a **Star Wars Lethal Alliance**. Hősünk egy Rianna Saren nevű hölgyemény, aki nem Jedi, hanem Twi'lek származású bérkatona. Megbízásból lop, csal, gyilkol, mígnem ráveszik, hogy álljon a jók közé, mert úgy mégiscsak hasznosabb az univerzum számára. Rianna állandó partnere egy Zeeo nevű robot, aki nagy segítségünkre lesz a játék során. Támad, védelmez, ajtókat nyit, lehűti a lézerágyút, a megfelelő helyeken falra tapadva kapaszkodóként szolgál. Vannak részek, amikor úgy utazunk Zeeo-n lógva a futurisztikus metropolisz légi közlekedésének forgatagában, mint a Klónok Támadásában a fejvadász, amikor menekül, már ha jól emlékszem. Gyakorlatilag minden, ami egy kicsit is érdekes vagy eredeti ebben a játékban, az a Rianna és robotja közti munkamegosztással kapcsolatos. A többi összetevő csak egy erősen lebutított Prince of Persia vagy Tomb Raider klónra emlékeztet. A játékmenet a szokásos: nyírj ki mindenkit, vegyél fel lőszert, nyisd ki az ajtót, a következő teremben is lőj le mindenkit, aztán pihenésképp ugrándozz egy kicsit az ügyességi pályán, hogy utána kezdhesd elölről a lövöldözést. Van közelharc is, ilyenkor az automatikusan előrántott lézertőrrel (nem karddal, az nincs a játékban) kaszaboljuk az ellenséget, megvadítva csipetnyi bullet-time effektel. Egész jól néz ki! A célzás automatikus és borzalmas. Ha sokan vannak a képernyőn, teljes a káosz. Megbolondítja az irányítást, hogy az L és R külön-külön a kamerát forgatják, célzás közben viszont célpontot váltanak, együttesen pedig blokkolják a kamerát, lehetővé téve, hogy az analóggal forgassuk a csajszi körül a nézetet. Szerencsére, amint sikerül befogni a megfelelő célpontot, az analóggal kedvünkre mozoghatunk körülötte (az R nyomva tartása mellett). A multiplayer rész felejtős, legfeljebb ketten kergethetjük egymást ad-hoc módban. Idegesítőek a folyton (újrakezdéskor is) megjelenő utasítások a képernyő közepén. Az ismert SW zajok és zenék jól szólnak, a 34 pálya egész sok, viszont nincs semmi bonusz a végén, úgyhogy legfeljebb kétszeri végigjátszás után valószínűleg a polcon vagy a használtjáték kereskedésben végzi a Lethal Alliance. Összességében ez egy viszonylag könnyű, gyakran kimondottan szórakoztató és élvezetes, de kisebb-nagyobb hibáktól sem mentes játék. Sokak szerint 7 pontot is megér.

Stiletto

STAR WARS: LETHAL ALLIANCE

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: DS

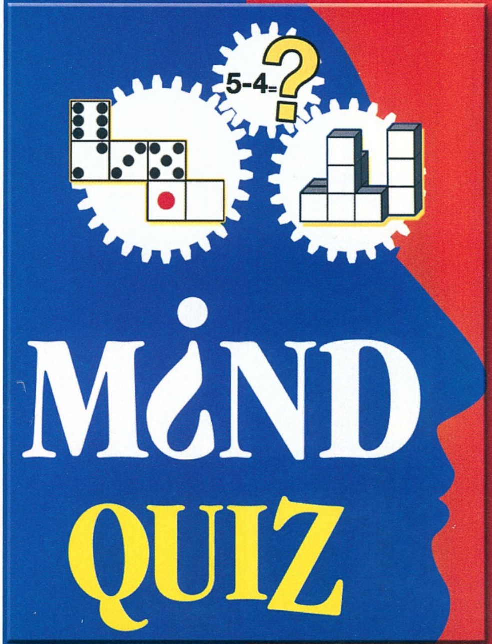
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

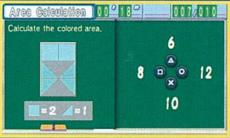
1 - 4 játékos
mentés 384 kb

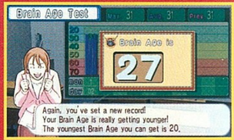
✔ sw hangulat, változatos játékmenet
X irányítási problémák, sablonos feladatok

6 pont

ÍKÚFÁJTER







Zsiráf, malac, őzike és hintázó kismajmok fényképei váltogatják egymást a **Mind Quiz** nyugtató háttérzenével párosított galériájában. Persze nem ez a legfontosabb információ a játékról, de így január elsején, mikor a szilveszteri pezsgő, bor és követhetetlen mennyiségű whisky még javában kering a szervezetemben, valahogy kevésbé bírok a memóriafeladatokra és matekpéldákra koncentrálni. Most még egy ilyen alsó tagozatos egyenletnél is hosszú másodperceket vesz igénybe a kérdőjel behelyettesítése: 17 - ? = 8. Ha eddig nem lett volna világos, a Mind Quiz afféle agytréning játék, amilyet láttunk már DS-en, csak ez most PSP-s, éljen! Az elvégzett feladványok eredményeiből a program következtet agyunk aktuális állapotára, pontosabban korára, ami szerintem csak egy áltudományos vakítás, persze az is lehet, hogy nem. Mindenesetre nehezen értelmezhető adat, hiszen 27 éves vagyok, a program szerint viszont 45 éves az agyam. Érdekes, december 24-én még az újévinél is pocsékabb állapotban volt szürkeállományom: akkor 59 évesnek jelezte a progi, ám ezt a tragikus eredményt a karácsonyi koktéloknak, lazacpástétomnak és a vödörnyi zselés szaloncukornak könyvelem el. Úgy összességében jópofa marhaság ez a Mind Quiz, nincs vele különösebb baj, legfeljebb a koncepcióval, ami hosszútávon nem köti le az embert. Egyszer-egyszer elővesszük, legfeljebb 5-10 percre, annyi elég is belőle. Főleg ilyen egyhangú játékmenettel. Elvileg 50 különböző feladványtípus van benne, s ezt nem is vonom kétségbe, de egyheti játék után az volt az érzésem, hogy mindig ugyanazokkal, de legalábbis nagyon hasonló feladatokkal bombáz a SEGA produktuma. A kérdések négy alapkategóriára oszlanak: kalkuláció, reflex, ítélőképesség és memória. A menüben találunk agytesztet (naponta egyszer végezhető), tréningezést és világkörüli módot. A kezelhetőség okés, egyáltalán nem hiányoznak a DS-es Brain Academy írás-felismerési nehézségei. A zöld tábla bal oldalán látható a feladvány, jobbján meg a lehetséges válaszok. Mondjuk rózsaszín négyzetben feltűnik egy sárga karika, aztán megjelenik három hasonló (felcserélt színekkel és formákkal) plusz az igazi, ezt kell felismerni minél gyorsabban. Az egyik legmókásabb feladvány az, mikor feliratok színét kell megállapitani úgy, hogy például pirossal van kiírva: Yellow. A pergőtűzszerűen érkező feladványokat természetesen időre kell teljesíteni, lehetőleg hibátlanul, hogy aztán büszkén legeltethessük szemünket a kiváló eredményekkel teli statisztikákon, na meg az aranyos állatkák fényképein.

Stiletto

MIND QUIZ

UBISOFT / SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

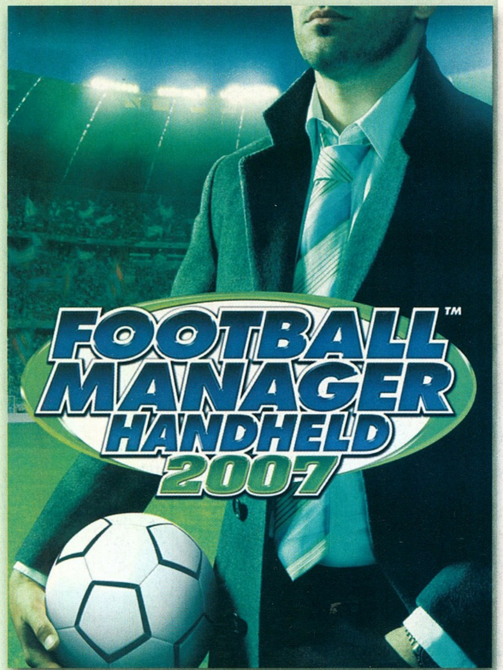
grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos (ad-hoc 2)
mentés 224 kb

✔ méri az agyam korát
X mérné inkább az elpusztult agysejtek számát

6.5 pont

SZÖVEGES FOCI



Nem próbálok úgy tenni, mintha nyár óta, pontosabban a Championship Manager 2006 tesztelése óta megszerettem volna a focimenedzser műfaját. Számomra ez egy teljesen idegen világ, ám ezúttal megkímélek mindenkit a panaszaimtól, inkább megpróbálom összefoglalni, mit kínál a legendás Sports Interactive a szöveges futball rajongói számára: 354 csapat, 19 liga, Anglia, Franciaország, Németország, Hollandia, Olaszország, Skócia és Spanyolország labdarugói alkotják a **Football Manager Handheld** velejét. A magamfajta laikust inkább a dizájnos menü nyűgözi le, a megnyugtató színek, a lekerekített ablakok, a kevéske drop shadow a széleken (csak amennyi kell, nem több). Nemcsak esztétikus a menürendszer, de remekül kezelhető is! Sokkal profibb az interfész, mint a Championship Manager 2006-nál. Itt nem kell kurzort mozgatni az analóggal, hiszen nincs is kurzor a képernyőn. A d-pad nyilacskáival lépegetünk egyik ablakból a másikba. Közben az X, Kör satöbbi is szerepet kapnak, a legjobb pedig az, hogy L-el mindig visszaléphetünk, R-rel meg előre. Ami a tartalmat illeti, legyen elég annyi, hogy minden játékos 1-től 20-ig van osztályozva a 17 tulajdonságon belül. Olyan adottságokat tart számon a program, mint passzolás, csapatmunka, kitartás, agresszió, kreativitás, vezetői készség, fejelés és még sorolhatnám. Aki hatalmas stadionokra, látványos focira és bomba gólokra számít, rossz helyen jár. Ilyesmit nem látni a játékban, de még a játékosok arcát sem. Tulajdonképpen semmit, csak feliratokat. A meccsek is szöveges kommentekből állnak, nem is kell a géphez nyúlni, csak csendben olvasni, fejben összerakni az izgalmakat, és néha megnyomni valamelyik gombot, hogy ne váltson a PSP sleep módba. Ez a fajta játékmenet a legkevésbé sem zavarja a műfaj kedvelőit, mert mint mondják, a jó foci olvasva is ugyanakkora élmény, mint nézve. A játék természetesen idegen nyelvű, nem árt tudni hozzá angolul, esetleg franciául, németül, olaszul vagy spanyolul. A nagygépes verziókkal ellentétben hangra vagy zenére itt ne számítsunk, csak a menüben való navigáláskor hallható némi tak-tak, de az is kikapcsolható. Mivel játék közben UMD-ről már nem tölt semmit program, így ha kizárólag FM Handheld fut a gépben, a normál üzemidő közel kétszeresét bírja egy feltöltéssel az akksi. Állítólag X360-as és PC-s testvéreinél valamivel kevesebbet tud a hordozható verzió, de a játékosok adás-vételén, a taktikai beállításokon és a klubvezetői feladatokon túl még annyi de annyi mindenre kell figyelni benne, amit az én árkád agyműködésem már képtelen feldolgozni. A műfaj kedvelőinek viszont bátran ajánlható a Football Manager Handheld, mert igényesen összerakott, jól kezelhető és közel végtelen szavatossággal rendelkező játék.



Stiletto

FOOTBALL MANAGER HANDHELD

SPORTS INTERACTIVE / SEGA
MÁS VERZIÓ: X360

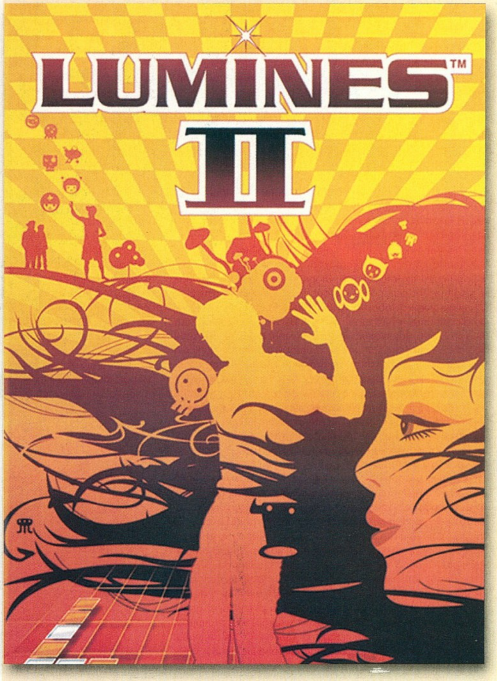
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	siralmas
hangulat:	jó

1 játékos
mentés 1792 kb

✔ jól használható, dizájnos menü
X passz

8 pont

AGYSTIMULÁLÓ ILLUMINÁCIÓK



Az első Lumines (Konzol 2005. október) nemcsak életet lehelt a halottnak hitt logikai műfajba, de kiemelkedő audiovizuális tulajdonságaival az egyik legjobb vételnek bizonyult a PSP kezdőkínálatából. A folytatást már komoly hype övezte, az első vásárlók beszámolói nem is voltak mentesek a feltétlen rajongástól. Mire elért hozzám, annyi dicséretet olvastam róla, hogy némi kétkedéssel álltam neki a második résznek. Gyanúm nem volt alaptalan, de nem is igazolódott be. A **Lumines II** olyan, mint az okos leány a népmesében, aki hoz is ajándékot meg nem is. A rengeteg új opció levett a lábamról, s elterelte figyelmemet arról az aprócska tényről, hogy a játékmenetben semmi, de semmi újítás nem történt. Ha valaki nem ismerné az első részt, íme a főbb tudnivalók: négyzetekre osztott dobozok potyognak a képernyő tetejéről. Lehet őket forgatni és vízszintesen mozgatni, mint a Tetris-ben. A dobozok egy vagy két színből állnak. A cél minél nagyobb azonos színű tömb építése. Fontos játékelem a balról-jobbra haladó függőleges vonal, a timeline, ez aktiválja tömbjeinket. Az aktivált tömbök eltűnnek (pontot kapunk értünk), a fölöttük lévő dobozok meg lejjebb esnek. A timeline sebessége változó, minél lassabban halad, annál nehezebb a játék, hiszen egyre ritkábban tűnnek el a tömbök, vagyis gyorsabban telítődik a képernyő. A játéknak akkor van vége, ha a képernyő betelik. Ez így leírva kissé száraznak tűnhet, de a gyakorlatban nem az. A Lumines vonzereje pont a megunhatatlan játékmenetben és a változatos körítésben rejlik. Minden gombnyomás valami zajt eredményez, kiegészíti a zenét, közben a háttérben színes animációk stimulálják érzékeinket. Újítás az első részhez képest, hogy teljes videoklipek is láthatók az ismertebb előadók számai alatt. Challenge módban a korábbinál jóval több, 60 skin nyitható meg. Megújult a menü is, dizájnosabb lett, és alapos tartalmi változáson esett át. Csak néhány ezek közül: a Sequencer egy zeneszerkesztő, a Database statisztikai gyűjtemény, a Tutorialban tippek segítik a minél magasabb high score elérését (már nincs limitálva 999.999 pontnál). Szó szerinti extra adalék az UMD-n található Every Extend Extra játszható demója. Negatívumként talán annyit, hogy kár volt elhagyni az autosave funkciót, és nem kihasználni a PSP online adottságaiban rejlő lehetőségeket. Szívesen kritizálom a túlságosan poppos zenéket is, habár ez ízlés dolga, de én azt vártam, hogy a második rész még az elsőnél is bevállalósabb lesz, és nem ilyen populáris rémségekkel ijesztgeti majd az utazni vágyó közönséget, mint a Pump It című remekmű a The Black Eyed Peas előadásában. Azért nem kell megijedni, teli van a korong kincset érő skinekkel és zenékkel, csak jó sokat kell játszani vele, mire megnyílik mindegyik. Újítás ide vagy oda, ha elmélyült játékhoz van kedved, akkor azért, ha csak pár perces kikapcsolódásra vágysz, akkor meg ezért nem fog csalódást okozni a Lumines II.



Stiletto

LUMINES II

BUENA VISTA GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

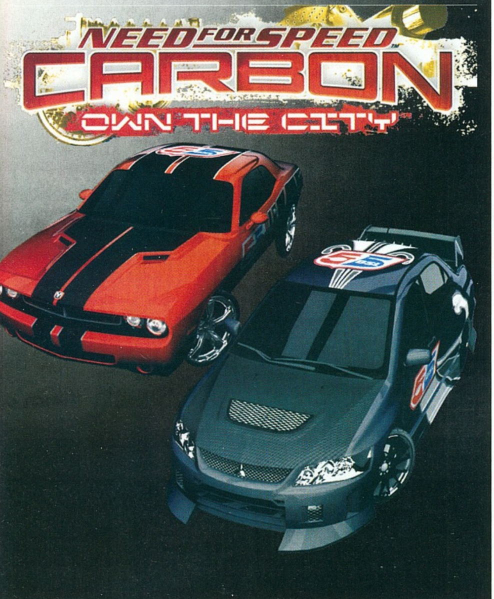
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos (ad-hoc 2)
mentés 192 kb

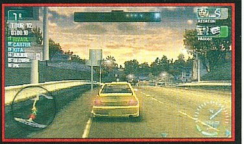
✔ bővített tartalom
X néhány nyálas popzene, online opció hiánya, a játékmenethez nem nyúltak

8.5 pont

A HAJNAL ELSŐ SUGARAI







Autós játék szappanoperába illő fordulatokkal? Miért ne!? Baleset, bosszúszomj, amnézia, halott bátyánk exnője, titkos harmadik autó… van itt minden, képregényes stílusban, klipszerűen zenére vágva, emberi beszéddel élénkítve. A történet ismét illegális éjszakai versenyek világába kalauzol, úgy látszik, csak nem bírnak ráunni erre a bandázós-felvágós stílusra. Pedig egyre nevetségesebb, hogy minden második játékban (autós vagy sem) az a cél, hogy embereket és kerületeket uraljunk. Ennek ellenére kellemes csalódás volt számomra a Carbon. Eddig azt utáltam legjobban az NFS játékokban (az Underground óta), hogy mindegyikben csurom nyálkás volt az út felülete, csillogott az aszfalt, mintha Alien nyalta volna végig. Ennek vége, felszáradt végre a talaj, ráadásul szép sárgás árnyalatot kapott, ami kellemes a szemnek, és megfelel az éjszakai világítás színhőmérsékletének. Az örök éjszaka átka még tart, de mintha ez is kezdene feloldódni, itt-ott látjuk előbújni a felkelő nap első sugarait. Ki tudja, talán néhány NFS múlva újra ragyogó tengerparton furikázhatunk, mint a Porsche kiadásban?

De maradjunk a jelennél, Coast City városában. Ez a hatalmas, szabadon bejárható terület több kerületre van felosztva, hegyi résztől felhőkarcolókon át repülőtérig. A versenyek egy része kötött útvonalon zajlik, mások szabadon választotton (pl. Takedown). A kihalt utakon bóklászva néhány eltévedt autóson kívül zsarukkal és ellenséges bandatagokkal találkozhatunk, ők mindjárt üldözőbe is vesznek, s pillanatok alatt izgalmas hajszát kerekítenek a nyugodt autókázásból. A kötelező versenyek a szokásosak: kiesős, lökdösődős, menekülős, sprint és sima körverseny. A játékmenet nagyon árkád, de nem igaz, hogy a féket egyáltalán nem kell használni. Vannak éles kanyarok, amikhez muszáj csinálni valamit, legalább a gázt elengedni vagy egy pillanatra berántani a kéziféket, különben falnak vágódunk, és jól lelassulunk. Eleinte rémesen csúszkálnak a kocsik, azt hihetnénk, baj van az irányítással, de később lényegesen javul a helyzet. A tuningolás egyébként nem nagy szám, teljesen kötött, a pénzt csak az előírt cuccokra lehet költeni, de azt hiszem, ez korábban is így volt. A vizuáltuningtól sem voltam elájulva, mert az előre gyártott matricáktól nem érzem egyedinek a kocsimat. Jó lett volna valami logo-editor. A „wingman" rendszer viszont remekül sikerült. Ez annyit tesz, hogy a bandákhoz csapódott emberek mindegyikének van valami speckója, amivel verseny közben segítségünkre siet, például kiüti az ellenfelet. Fontos újítás az online mód, habár netes futamaim többsége „connection lost" felirattal végződött, de legalább már ilyen opció is van. NFS Most Wanted tulajoknak talán nem érdemes beruházniuk a játékra, hiszen a nyílt terepen, a bandatagok speckóin és a netes módon kívül nincs semmi újítás, de aki most veszi első NFS-ét PSPre, válassza bátran a Carbont, nem fogja megbánni.

Stiletto

NEED FOR SPEED CARBON: OWN THE CITY

ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, X, X360, GC, GBA, DS, Wii

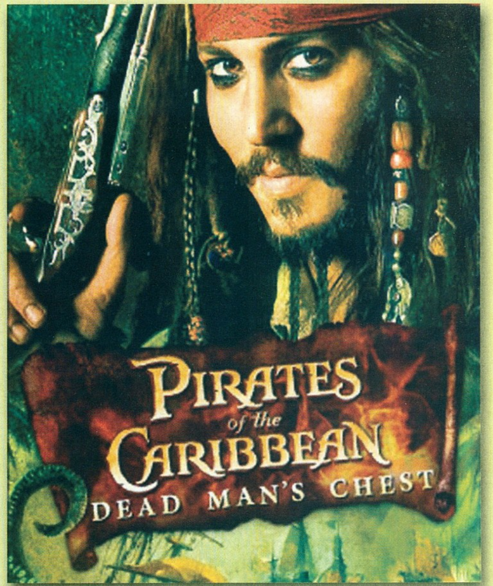
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (ad-hoc, online 2-4)
mentés 160 kb

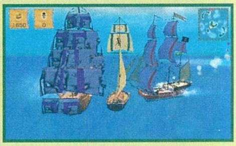
✔ nyílt terep, bandatagok speckói, szép grafika, online játék
X kevés újítás a most wantedhez képest

7.5 pont

KALÓZOK BÜNTETÉSE







Na most van az, hogy elkövettem egy klasszikus tesztelői hibát; nem jegyzeteltem játék közben. Pedig a **Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest** kiváló alapanyag lett volna egy kíméletlen, példákkal alátámasztott kritikához. Játszottam vele elég sokat, de hülye módon, szokásomtól eltérően nem írtam össze menet közben észrevételeimet. Talán azt reméltem, hogy úgyis emlékezni fogok minden részletre? Pedig hányszor, de hányszor megtapasztaltam már, hogy jegyzetelés nélkül a frappáns gondolatok többsége pillanatok alatt köddé válik. Kedves Olvasó, ha szeretnél valaha játéktesztelő lenni, jegyezz meg egy jó tanácsot: a legjobb technika, mellyel megkönnyíted saját munkádat, és elősegíted egy informatív cikk létrejöttét az, ha tesztelés közben szorgalmasan jegyzetelsz. Ez persze egyfajta kötelesség, ami időnként a játékélmény rovására megy, de hát senki nem mondta, hogy a tesztelés csupán szórakozásból áll. Természetesen a papírra vetett gondolatok önmagukban még nem teszik élvezetessé vagy olvashatóvá a kész cikket, csak az információtartalmát garantálják. Szóval, ha a szövegszerkesztőhöz ülve nincs legalább egy gyűrött fecnid teleírva feljegyzésekkel, akkor a monitor előtt fogsz rádöbbenni, hogy hiába játszottál sok-sok órát a játékkal, alig emlékszel belőle valami konkrétumra. Ebből a kalózosból például nekem most csak az ugrik be, hogy kifejezetten nem tetszett, mert első pillantásra sokkal jobbnak ígérkezik, mint amilyen valójában. A játékos által irányított karakter meglepően jól utánozza Jack Sparrow (vagyis Johnny Depp) imbolygó járását, ugyanakkor a játékmenet kidolgozatlan. Rengeteget kell kardozni, a hüvelykujjam majd leszakadt a helyéről, annyit nyomogattam az X-et és a Négyzetet. A pihentető jellegű, logikai feladványok primitívek. Legkevésbé a grafika van elszúrva, habár eszembe jut egy jelenet, amikor kötélen csúszás közben elkezdtem forgatni a kamerát. Abban az irányban, amerre eredetileg állt, helyes kis sziklák látszódtak a háttérben. De amint oldalra fordítottam a nézetet, a túloldalon nem volt semmi, csak üres kékség! Talán a tenger és az égbolt lett ily módon összecsapva? Teljesen mindegy. Az irányítás nehézkes, a játékmenet ostoba, a feladványok az értelem hiányától szenvednek, az útvonalak a szabadságétól. Az egész játékban egyedül a multiplayer ér valamit. Egy lemezzel akár négyen is játszhatunk tengeri ütközetes minijátékot, ahol egymás hajóit kell elsüllyeszteni. A mozifilm elkötelezett rajongóinak is csak fenntartásokkal merem ajánlani ezt a hanyagul összetákolt játékot. Ha csak annyit jegyeztek meg vele kapcsolatban, hogy a jegyzetelés hasznos tevékenység, már nem jelent meg hiába.

Stiletto

PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD MAN'S CHEST

BUENA VISTA
MÁS VERZIÓ: DS, GBA

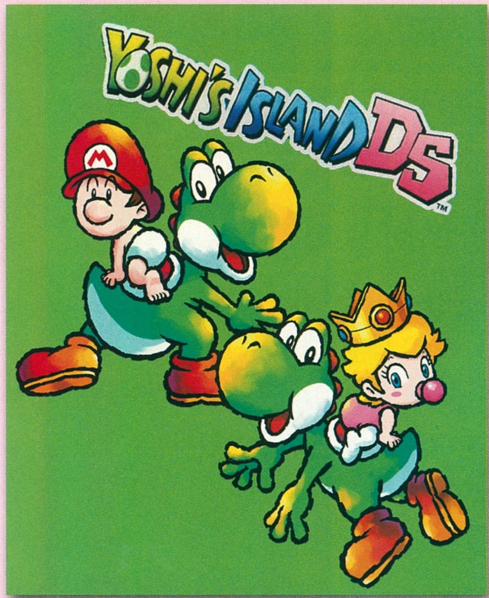
grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos (ad-hoc 1-4, game sharing)
mentés 256 kb

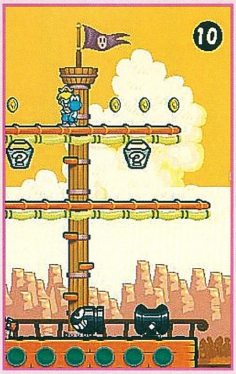
✔ jack sparrow imbolyog
X az egész játék imbolyog

4.5 pont

DÍNÓSZIGET



A SNES korszak legutolsó – és sokak szerint azóta is egyértelműen és világosan a trónon csücsülő – platformere az a Super Mario World 2: Yoshi's Island volt, melyben végre kedvenc, addig csak hátasként és sofőrként ismert Yoshink főszerepet kapott, és remekül végezte a dolgát: a végre változatos mozgások, a debil óvódás rajzstílusban megalkotott hátterek és ellenfelek, és a maximális teljesítés esetén ajándék ősz hajszálak felejthetetlen élménynek bizonyultak. Az egyetlen probléma ezzel az, hogy mindez a folytatásra is szinte teljesen igaz lenne (a kivétel a picit letisztultabb grafikában keresendő – ez, bár még mindig debil, de már nem annyira), és ez 2007 hajnalán már nem feltétlenül jelent forradalmat. A **Yoshi's Island DS** nem szeretett volna elbukni, éppen ezért csak picit módosít a játékmeneten: Baby Luigi eltűnt, és most nem egy, de rögtön öt Baby hős van, ki segítségére sietne: persze mindezt csak a bébiszitter, Yoshi segítségével tehetjük meg, a jó pár (4 garantált, 6-ról fecsegnek) világon keresztül. Minden gyermek más képességeket ad nekünk (magasabbra ugrunk, gyorsabbak vagyunk, lebeghetünk, tüzelünk, minden érmét begyűjthetünk, hasonlók), ezekre azonban igazán csak akkor lesz szükségünk, ha minden pályát maximálisan akarunk teljesíteni, itt majd érdemes lesz gondolkodóba esni (ahogyan az lenni szokott). Nézzük a problémákat: a szintén ebben a hónapban tárgyalt Mario Vs Donkey Kong 2 végre használta azt a fránya érintőképernyőt, miért nem képes ezt megtenni a platformjátékok császárának újraértelmezett változata? Féltek volna? Mert így most kaptunk egy két képernyőre kipakolt játékot (pontosan úgy megvalósítva, mint a Sonic Rush esetén: ha magasban vagyunk, a felsőn történik az akció, ha pedig az alsó traktusban tevékenykedünk, úgy az alsó képernyőre érdemes vetni tekintetünket), egy sem a stylus-t, sem a mikrofont nem igazán használó irányítást, mely nem túlzottan szakított a legalább 10 éves elődjétől. Kár érte. Viszont mindezek a hiányosságok (melyek egy DS játéknál bizony negatívumként kell hassanak) segítenek azoknak, akik vacillálnak: ha szerették az eredetit, és nem várnak mást, úgy bátran beruházhatnak erre a játékra: a felsorolt dolgoktól függetlenül minden a helyén van, a titkok, a pályatervezés, a beteg hangulat: minden. És ezt akár a metrón is elő lehet venni, persze csak szigorúan alacsonyra állított hangerővel...



YOSHI'S ISLAND DS

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

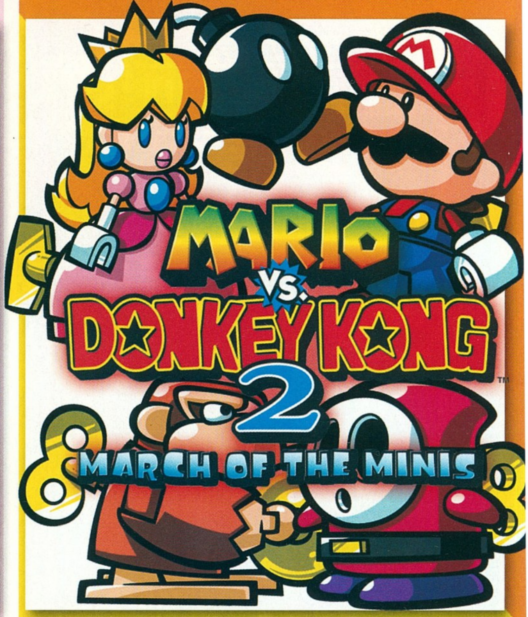
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos

✔ egy kiváló legenda újjászületése
X kicsit konzervatív lett a reinkarnáció

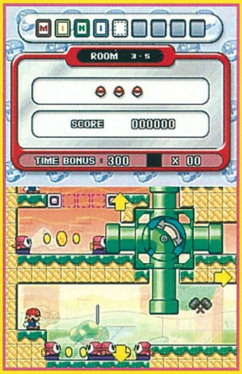
9 pont

OLASZOK VS. GORILLÁK



Az olasz vízvezeték-szerelő és a túlfejlett gorilla küzdelme túlmutat az előző előtti generáció előtti időkön is (igen, így próbáljuk érzékeltetni a távlatokat), már Mario legelső feltűnésekor is Donkey Kongot kapta antagonistaként – így nyilvánvaló volt, hogy előbb-utóbb ismét összecsapnak, már csak az időpont és az ütközet módja volt kérdéses. Meglepő, vagy sem: ez az összecsapás a GBA-s Mario vs Donkey Kong című logikai játékban öltött először alakot. A játék nagy sikereket ért el, az ügyesen balanszírozott játékmenet, a hangulatos prüntyögés okán. Talán éppen ezért nem is lepődött meg senki komolyabban, amikor a két „ősi rivális" ismét egymásnak esik – ezúttal nem is annyira közvetlen módon: a **Mario Vs Donkey Kong 2**-ben Mini Mario-kat irányítunk. A többes szám nem véletlen: amíg először egy apróságot, majd kettőt, később egyre többet és többet kell terelgetnünk. A pályákon négyféle tárgy lehet jelen: a mi Mini-Mario-ink, az ellenfelek, a tereptárgyak és végül a cél, a mágikus ajtó. Minél rövidebb idő alatt és minél kisebb veszteséggel visszük véghez eme feladatot, annál több pontot kapunk – de talán ez elég egyértelmű. Nézzük az irányítási metódust: szerencsére a DS kínálat azon ritka darabjáról van szó, ahol bizony használni kell a stylus-t – ezzel tudunk irányt mutatni Mini Mario-ink számára, vagy ezzel aktiválunk kapcsolókat, nedajisten menüben turkálunk – az agyunk mellett tehát ezúttal kézügyességünkre is szükség lesz. Kifejezetten pozitív a pályák felépítése, könnyedén bele lehet jönni, és bár okoz majd néhány nehéz percet, kellő odafigyeléssel tökéletesen megcsinálhatjuk a szintek nagy részét. Sajnos talán ez a kellő odafigyelés az, ami egy hordozható játéknál mindig problémás: nem feltétlenül ez lesz az a játék, melyet a Nyugati és a Deák között magunkhoz szólítunk, tehát inkább nyugodt otthoni szórakozásra tervezték. A háttér, a mozgás, a zenék, mind-mind a klasszikus és erőteljes Mario-univerzum hangulatát árasztják magukból, a készítők tehát tökéletesen elérték a célkitűzést. Mi mást lehet mondani a játékról? Akit érdekel, mindenképpen adjon neki egy esélyt, mert megéri, ezzel négyre (ötre, ha a közelben lévő Yoshi's Islandre gondolunk) emelkedett azon produktumok száma (NSMB, Kart, Mario&Luigi RPG, és ez), melyekben szerepel Mario és még élvezni is lehet őket. Ez már talán több is, mint elég: most Zeldát szeretnénk. Sokat.

Oldern



MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos

✔ hangulatos logikai játék
X néhol lehetne picit nehezebb is

8 pont

A DS SÖTÉT TITKA



Minden kétséget kizáróan érdemes menteni azt, ami menthető. A Microsoft megtette akkor, amikor dollármilliók leszurkolása után nem úgy funkcionált az ékkőként tündöklő Rare az új tető alatt, ahogy kellett volna. Mentették ami menthető, a Kameo és a PDZ platformot váltott megtartva mindent, ami már elkészült, csak egy kicsit feltupírozva a hardver színvonalára. Jó, mert így nem nyelte el az enyészet őket, de rossz, mert érezhető rajtuk, hogy nem az adott platformra lettek tervezve: körülbelül ez a helyzet a Tenchu esetében is, csak míg a két említett 360-as játék a közepesnél jobb minőséget produkált, addig a Tenchu a már így is megszámlálhatatlanul sok katasztrófát is felülmúlja, ami csak DS-en látta meg a napvilágot.

Mert a **Tenchu: Dark Secret** nem egyszerűen rossz, hanem már-már értékelhetetlenül pocsék. Baj van, ha a játék legszebb és egyetlen értékelhető eleme a menüje, itt pedig ez a helyzet. Pedig a Playstation gyökereket ápoló sorozat két karizmatikus főhőse a helyén van, Rikimaru és Ayame ezúttal is egy szövevényes kalandba keveredik középpontban egy titokzatos okokból folyamatos támadásnak kitett hercegnővel, *nagyongonosz* sógunokkal, meg minden kellékkel, ami egy korabeli japán eposzhoz kell. Mindez állóképekben, de leginkább hosszú oldalakon át, kizárólag szöveges formában kerül tálalásra, ami már előrevetíti azt az „igényességet”, amivel szembesül a játékos az első perceket követően. Sokk és döbbenet: bár a Tenchu a harmadik dimenzióban lófrál, annyira kezdetlegesnek és üresnek hat a látvány, amelybe még az N64 is belepirulna. Teljesen sík táj, három-négy kocka kinézetű tereptárgy, mindezen egyetlen hatalmas de alacsony felbontású textúra, csak és kizárólag a szürke és a zöld árnyalat jegyében. Ráadásul a kamera rögzített felső nézetet kínál, se mélység-, se távolságérzékelés nincs. Az ezeken flangáló őrök és a kiválasztott Tenchu hős egy színes paca, semmint karakter vagy 3D-s modell.

Azért csak flangáló, mert mesterséges intelligenciáról nem beszélhetünk, az ellenfelek már régen eltávozott zombik, akik csak két méterre előre látnak (azt sem tökéletesen), megadott 6-7 méteres úton járnak fel és alá és körülbelül ebben ki is merül minden cselekedetük. Ha meglátnak, kardozni kell, eközben a semmiből újabb ellenfelek tűnnek fel erősítés gyanánt, de tekintve, hogy a támadás gomb megállás nélküli nyomogatásával lényegében komolyabb életerő veszteség nélkül akár egy egész város is lecsapható, még kihívásról sem beszélhetünk, főleg, mert a misszióstruktúra kimerül az „ölj meg minden ellenfelet” vagy a „várj két percig és aztán ölj meg minden ellenfelet” módozatok kombinálásában. Ez pedig baj, hatalmas nagy baj, tekintve, hogy a Tenchu lényege pont a lopakodás lenne, az pedig teljes egészében hiányzik a játékból, így már a névválasztás is érdekes.

Pedig van vaskos tárgylista az eredetiből átemelt dolgokkal (rizslabda, tüskék, shuriken) de egyszerűen nem éri meg velük vesződni, hiszen a végeredmény ugyanaz, csak épp az eléréséhez szükséges idő változik. Mert hiszen az említett üres pályák nem csak kinézetükben egyszerűek, de úgy mindenben, gyakorlatilag egy sablon alapján készültek, változatosságot, izgalmat egyáltalán nem tartalmaznak, a kockaházak és a téglalap sziklák között futkározva minden küldetés olyan, mintha újra és újra ugyanazt látnánk. Nem egyszer teljesen váratlanul, minden előjel nélkül ér véget a misszió, mivel egy objektíva nem lett teljesítve vagy el lett bukva. A pocsék dialógusok és az elképesztően unalmas MIDI zene csak hab a tortán.

Úgy tűnik, hogy a Tenchu eredetileg a Gameboy generációt célozta volna meg, de a DS képbekerülésével platformot váltott anélkül, hogy újból lerakta volna az alapokat. A platformválasztás ráadásul azért is érdekes problémakör, mert az érintőképernyőben rejlő erő egyáltalán nem lett kihasználva, mintha egy első szériás játék lenne, az alsó kijelzőn csak a térkép / inventory van, a stylus-szal pedig csak ezek között lehet navigálni, más nem kerül a képbe. Sem a Tenchu-hoz, sem az élvezethez és a szórakoztatáshoz sincs köze, tökéletesen beleillik abba az irányvonalba, amit a Burnout – Zoo Tycoon képvisel az „elrettentés” kategóriában.

Wilson









MARTIN BELESZÓL!

A hónap bukása… én meg jóhiszeműen egy oldalt szavaztam neki. A DS újabb szégyenfoltja.

TENCHU: DARK SECRET

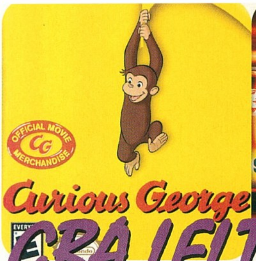
NINTENDO / FROM SOFTWARE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1 - 4 játékos (2 online), wifi

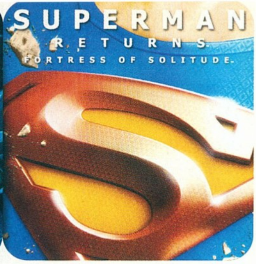
✔ szép menü
X gyakorlatilag minden

2 pont





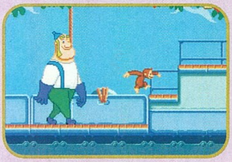




GBA LELTÁR

CURIOUS GEORGE

Bár a film és vele együtt már maga a játék is tavaly februárban megjelent, eddig valahogy elkerülte a figyelmünket. A történet egy afrikai expedíció során megmentett majom, George körül bonyolódik, abban az időben, amíg a páros visszatér az Egyesült Államokba. A más gépekre megjelent verzióhoz hasonlóan ezúttal is egy platformerrel állunk szemben – George elsődleges mozgása az ugrás és a sprintelés, de indákba és egyéb dolgokba kapaszkodva átlendülhet nagyobb szakadékok és akadályok fölött is. A temérdek tereptárgy között felvehető bogarak rejlenek, melyek extra életet biztosítanak majmunk számára. A játék maga piszkosul lineáris,



oldalra scrollozós mivoltának hála elég csak a képernyő jobb oldala felé haladni. Az irányítás sajnos rettenetesen rossz, George az esetek többségében nem oda érkezik, ahová a játékos szeretné, az ugrások korántsem precízek, ez pedig egy platformjáték esetében nagy hiba. A szavatosság problémája szintúgy, a maximálisan három-három és fél óra alatt kivégezhető program alig egy délutánra elegendő szórakozást nyújt hasonlóan a többi filmadaptációhoz. Sem kiemelkedőt, sem újdonságot nem mutat fel, így leginkább csak fiatal, a stílussal még csak most ismerkedő újoncoknak ajánlható.



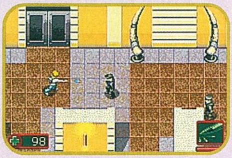


MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

5 pont

ALEX RIDER: STORMBREAKER

Egy bátor tinédzser az MI6 legjobb ügynökévé válik – sokszor látott történet, mely a jelek szerint újra és újra vászonra kerül. Az azonos című film jelenleg csak az angol mozikban fut, de a játékváltozat globálisan hódít: illetve hódítana. A banális történet – a 14 éves Alex a legnagyobb európai kémügynökség ügynöke lesz nagybátyja halála után – előrevetíti, hogy milyen adaptáció várható belőle. Rossz. A rögzített oldal / felülnézet és a környezet Metal Gear Solid klónt sejtet, csak épp pont azok a dolgok hiányoznak, amit az MGS-t naggyá tették: eredetiség, ötletek, játékélmény. A Stormbreakerben a lopakodás lényegében csak másodlagos, hiába vannak James Bondos kütyük úton-útfélen: egy kötélként hasz-



nosítható jojo, egy méreggel töltött golyóstoll, vagy épp egy szívritmus-jelző detektor. A legnagyobb baj az, hogy a pályák valamint a nézőpont nem elég tág ahhoz, hogy megfelelően használni lehessen a tárgyakat, az ellenfelek előbb tűnek fel mintsem Alexnek lenne ideje bármit is előkapni a hátizsákjából. Ráadásul a lineáris pályaszerkesztés, valamint a monoton körítés sem segít, pedig ezt időnként megtörnék a különleges szintek, ahol Alex lovagolhat, úszhat vagy épp menekülhet a szokásos „találd meg ezt és ezt a kulcsot ehhez és ehhez az ajtóhoz" objektívák mellett. Hiába, jó filmadaptáció GBA-ra még nem nagyon született és az a helyzet, hogy az Alex Rider sem töri meg a hagyományt.



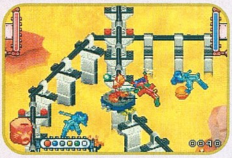


MÁS VERZIÓ: DS

4 pont

BIONICLE HEROES

Nem csak a beat'em-upok, de az olyan játékok is ritkák manapság, amik vagy egyáltalán nem, vagy csupán minimális történetet tartalmaznak- a Bionicle Heroes ilyen. A modern, high-tech LEGO franchise legfrissebb játékadaptációja színtiszta, sallangmentes akciót kínál. A történet kimerül a gonosz Makuta elpusztításában, maszkok gyűjtésében Voya Nui szigetén. Mész előre és lősz – ezzel a két szóval a BH egész játékmenete leírható. Az A gomb az elsődleges, végtelen muníciót de visszafogott lőerőt kínáló alaptámadásnak, míg a B az erősebb, speciális fegyvereknek felel meg, ám utóbbi mindig attól függ, hogy éppen milyen maszk van aktiválva. Az ellenfelek befogása vagy az R-rel, vagy az R nyomva tartásával és a d-paddal érhető el. A célzás megtanulása kritikus, nem



csak azért, mert nélküle nem lehet boldogulni, hanem azért is, mert az ellenfelek nagy csoportokban támadnak, így fontos, hogy mindig a megfelelő legyen becélozva. A harc intenzív és gyors, valamint kellőképpen nehéz. Felfrissíteni a Lego Star Wars-ból ismerős felépíthető elemek hivatottak, valamint a fejleszthető maszkok és fegyverek. A pályadesign változatos, mind hatalmas nyílt terepek, mind kisebb arénák jelen vannak. Újrajátszási lehetőséget az alig pár szint után aktiválódó Free Play mód nyújt, ahol a már befejezett pályák tekinthetőek meg újra, ezúttal a Bionicle rúnák megtalálása céljából. A Bionicle Heroes remek kis shooter, mely csupán témaválasztása okán hathat idegenül, de egy próbát mindenképpen megér.





MÁS VERZIÓ: PS2, X360, GC, DS

8 pont

SUPERMAN RETURNS: FORTRESS OF SOLITUDE

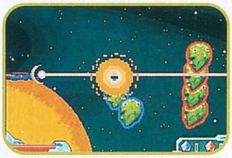
A Superman Returns viszont megtöri – ahelyett, hogy a szokásos 2D-s beat'em-up sémát követné, radikálisan új megközelítéssel próbálkozik. A katasztrofális nagygépes és DS-es akciókísérlete után ezúttal puzzle formában próbálja tovább öregbíteni a Superman saga hírnevét. A 20 fejezetre osztott, összesen 90 feladványt tartalmazó kampány a Sudoku egy sajátságos formáját mutatja be, csak épp számok helyett kristályokkal. A cél úgy kitölteni az egyes sorokat és oszlopokat, hogy minden kristály le legyen rakva ismétlés nélkül. A feladványok később egyre nagyobbak és összetettebbek lesznek, ám egy dolog nem változik, ez pe-



dig az időkorlát. Az pedig néha elképesztően kegyetlen, nem egyszer előfordul, hogy kevesebb, mint fél perc van egy-egy puzzle megoldására, ami pedig rövidtávon igencsak az ember agyára mehet. Ezt az esetenként bepakolt shooter szekciók dobnák fel, melyekben Superman pár speciális képességét használva kell elpusztítani a gonoszok hordáját. Az elképzelés a gyakorlatban működne, csak épp a fránya időkorlát olyan szűkös, hogy pár próbálkozás után a játék a sarokban végzi. Pedig ötletes, ráadásul a remek színválasztásnak hála még jól is néz ki, a kihívás pedig rendben van, de azok, akik egy klasszikus Superman kalandra vártak, csalódni fognak.

Stiletto

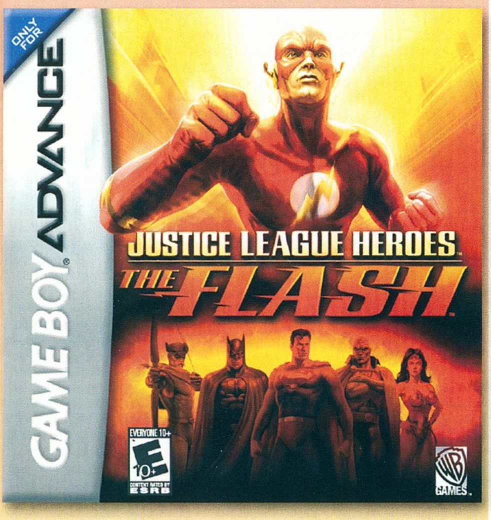


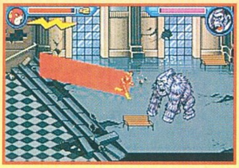


MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

7 pont

IGAZSÁGOSZTÁS VILLÁMSEBESSÉGGEL







Hol vannak már azok az idők, amikor a Final Fight és a Double Dragon volt a király – a beat'em-up stílus a 3D korszak beköszöntével folyamatosan a feledés homályába burkolózott, pedig a kilencvenes évek elején nagy keletje volt. Igaz ami igaz, a kötelező érvényű filmadaptációk gyakorlatilag 95%-a a Gameboy család utolsó tagján mind-mind oldalra scrollozós püfölést mutattak be, de színvonalukat tekintve meg sem közelítik a klasszikusokat. Ám most itt van a DC Comics képregényéből átemelt Flash, hogy rendet tegyen a kivénhedt stílust megerőszakolni kívánó egyedek között.

Az Igazságliga többi tagja ezúttal nem teszi le a névjegyét (legalábbis közvetlenül), így Villámra egyedül hárul a feladat, hogy a Földet ostrom alá vevő robothordát átküldje a másvilágra. A támadás első hulláma ráadásul pont Villám otthonát, Keystone városát éri, így talán még logikus is, hogy a szuperhős bosszúból szalad végig a hadjáraton. A játékmenet ebből eredően nem mutat túl az „üss szét-agyon mindenkit aki él és mozog" alapelven, ám Villám karakterének hála egy kis csavarral: emberfeletti képessége, már-már szuperszonikus sebessége ugyanis új ízt kölcsönöz a régi receptnek. Flash egy szemvillantás alatt átszelheti az egész képernyőt, ami remekül kiegészíti a harcrendszert, hiszen így egy kattintással bármelyik rosszfiúra válthat, kis túlzással több rosszfiút csépelve egyszerre. Ez nem csak jól néz ki, de piszkosul feldobja az amúgy monoton püfölést, főleg ha képbe kerül később az időlassítás is. Mind a harcban, mind az időről időre feltűnő logikai feladványokban nagy segítséget nyújt – az események sebességének visszafogásával Villám kombókat vihet be, vagy amúgy két embert igénylő gombokat nyomhat meg. Az utolsó csavart az Igazságliga többi tagjának betoppanása jelenti, Superman, Batman és a többiek minden pályán egy-egy alkalommal pár másodperc erejéig előhívhatók, hogy egy szupererős támadással az éppen képernyőn tartalmazó rosszaságok életerejét lecsökkentsék.



A játék ennél nem is nyújt többet, egyszerű mégis összetett, negatívumként talán csak a stílus sajátosságát, az egy idő után kissé monoton pofozkodást lehet felhozni, de Villám képességei és a csoportokban támadó ellenfelek feldobják az összképet, nem beszélve arról a hihetetlenül hangulatos képregényszerű látványról, ami az izometrikus nézethez járul hozzá. Villám és az Igazságliga tagjai mindenképp emeljék le a polcról, de bármelyik GBA tulajdonos is bátran megteheti, csalódni nem fog.

Wilson

JUSTICE LEAGUE HEROES: THE FLASH

WARNER BROS / WAYFORWARD
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1 játékos

✔ remek körítés, ötletes
X nagy dózisban nem ajánlott

7 pont

NYUSZI ÜL A FŰBEN







Rayman egyetlen platformot sem kímél – míg a jó előre beharangozott Wii-s Rayman teljesen új köntöst felöltve új stílus felé kacsintott, addig a handheld inkarnáció maradt a tradicionális platform megközelítésnél, újra megpróbálva bemutatni azt, hogy az eltelt évek alatt miért is lehetett olyannyira szeretni a csetlő-botló hőst.

Legalábbis részben, mert a Raving Rabbids sajnos ezen a platformon sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Történet szintjén nagy hasonlóságot mutatnak az egyes verziók, Rayman itt is piknikezés közben esik a nyulak áldozatául, akik börtönbe zárják, de gladiátorjátékok helyett Rayman inkább a szökést választja. Útja során segítségére lesz Murphy, aki remek útmutatásával mindig érthetően elmagyarázza, hogy az adott szinten épp mi a cél. Rayman öt világon keresztül menekül a vérszemet kapott rágcsálók elől, miközben 1500 lumot és 60 ketrecet nyithat ki. Kis csavarral ezúttal elrabolt városlakókat is meg kell találnia, akik szintúgy a nyulak vendégszeretetét élvezik. A világok nem csak felépítésükben, de stílusukban is különböznek egymástól, némelyiknél ráadásul időre megy egy-egy küldetés, úgyhogy az újbóli visszajátszás a létező összes felszedhető tárgy és karakter miatt garantált, tekintve, hogy elsőként érdemes a történet befejezésére koncentrálni. Rayman képességeinek többsége már ismert, ökleinek megtalálása után a szokásos támadásával döntheti le a lábáról az őröket, később rotorként használva a haját repülhet, de az igazi varázslat a kosztümök megtalálásával és felöltésével veszi kezdetét. Minden ruha egy megadott képességgel ruházza fel hősünket bizonyos feladatok megoldásához vagy a pályavégi boss leveréséhez. Elég csupán az R gombbal kiválasztani a megfelelőt, aztán indulhat a hajcihő. Megnövelt erő, nagyobb ugrás és ehhez hasonló újdonságok egy kis mánusszal: ha Raymanen egy ruha van, akkor az alapképességeinek többségét nem használhatja. Valamit valamiért. A folyamatos ugrálást időnként apró minijátékok szakítják meg, többek között céllövés és 3 körre szóló versenyzés, de egyrészt rondák, másrészt unalmasak.

Pont, mint maga a főjáték – hiába klasszikus Rayman platformer, messze nem olyan változatos. A pályadesign borzalmasan lineáris és unalmas, egyazon elem folyamatos használatával szinte egy labirintust sikerült létrehozni, ahol minden ugyanúgy néz ki és nincs semmi meglepetés. A kép kissé homályos, a színek nem annyira vibránsak, ráadásul a kép mérete sem megfelelő, a bossfightok esetében nem egyszer előfordul, hogy kigurul / kivándorol a képből a szörny és egészen addig nem is jelenik meg, amíg közel nem megy hozzá a játékos. Az irányítás sem tökéletes, valahogy kissé pontatlan és utánhúz, Rayman néha akkor is leesik a platformról, mikor úgy tűnik, hogy pontosan a közepén landol. Érezhetően nem az idősebb korosztály számára készült, így ha azt nézzük, hogy az ifjabbak milyen eséllyel boldogulhatnak vele, az összkép pozitív, hiszen maga a játék egyszerű és viszonylag könnyű, csak éppen nem annyira minőségi, mint a korábbi Rayman epizódok.

Wilson

RAYMAN RAVING RABBIDS

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: PS2, X, PS3, PSP, X360, DS, Wii

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 játékos

✔ klasszikus platformer
X monoton

6 pont

Új arcok, új ismeretségek, élmények. Gyarapodás itt belül. 2007 eddigi mérlege.

Érdekfeszítő, különleges, megtisztelő, helyenként mélyenszántó. Izgalmakkal teli. 2007 első Csevegőjének mérlege. Megéri? Talán. Nem éri meg? Talán. Mindig az idő dönt.

Téma nélkül... a spontaneitás és a kreativitás megfelelő ösvénye nyílt ki a dzsungelből.

A gondolkodás mezsgyéjén járunk mindannyian. Csavarni és forgatni kell, hogy megőrizzük humanoid mivoltunkat a vadállatok között. Elveszni igen könnyű, az utat megtalálni Nagy Sándor tetteihez méltó feladat. Elménkkel hódítani? Kiveszni látszik, nemde? Ahogy Kolumbusz fedezte fel Amerikát, úgy csodálkozunk rá a világ merőben új oldalaira nap nap után. Mindig egy újabb darabja életünk legnagyobb és legbonyolultabb puzzle-jének. Beilleszteni nem egyszerű, van, amikor csak az utolsó pillanat után kerülnek helyükre a kockák. És van, hogy így éri el a célját. Tanulunk belőle. Jobb esetben. Ehhez kell gondolkodni. Az élet egyik alapköve. Némely levél megmozgatott. Nem tagadom. Miért is tenném? Távolságot tartani nem akarok. Ugyanabból az anyagból gyúrtak, mint benneteket. Bár nem kizárt, hogy a készítő defektesebb volt az átlagosnál...

Önismeret. A kulcs. Olvasod, hallod, érzékeled a másikat és ezáltal teljesedsz ki te magad is.

A fórum, a Csevegő...erről szól. Nekem. Neked? Jó buli. És még is több. Sok mindenre rávilágít, rajtad múlik, hogy észreveszed-e. Ebben élsz? Nem baj. Ennek élsz? Hiba.

Merre tartasz? Még nem tudod biztosan? Én sem. Minek elsietni? Mégis félsz, hogy kifutsz az időből? Nemcsak rajtad áll. De rajtad bukik. Érvényesülni? Nehéz. Túl mélyenszántó? Lehet.

Legalább más. Új. Ismeretlen. Értékelhető? Te döntöd el. A következő megint más lesz, miként az utána lévő is... A mélyvízi búvár talán pocsolyába tévedt? Nincs kizárva. Majd kiderül. Vagy beborul. **Zsina**

Legyen ez a hónap csak a Tiétek és Zsináé? Lássuk, hogy boldogultok egymással, mintha én itt sem lennék? Minősítsem vissza magam olvasóvá, és merüljek el a Csevegő burványló örvénye által? Áh, úgysem bírom megállni beleszólás nélkül. A levelek – és Zsina kommentjei is :) – ezúttal javítás nélkül, eredeti formájukban kerültek be, amúgy okulásként. Februárig most szívom magam, hogy aztán adhassak majd nektek néhai padavanom, Kicsirad örökségéből. Idegensav, tudjátok... Martin :)

Először nem tudtam, mit is lehetne egy ilyen frenetikusan jól sikerült szám után írni a Csevegőbe, eztán kezdett felébredni bennem egy ötlet, precízen felépített mondatszerkezettel, teli habitussal, ötlettel, no és egy csipetnyi öniróniával, de aztán elvetettem, mert túlságosan is emlékeztetett azokra a bizonyos régi hozzászólásokra, amelyek miatt anno meg kellett változtatni a Csevegőt, és ami miatt rálépett arra az útra, amelyet követve valamennyi olvasó észrevette, hogy ez nem küzdőtér, sokkal inkább holmi emlékkönyv, ahol megoszthatjuk egymással, többnyire konzolokkal kapcsolatos élményeinket, benyomásainkat, észrevételeinket és persze kívánságainkat. *(Ez az a mondat, amiért bekerültél. Bízom benne, hogy a többiek is értékelik és nem csupán átsiklanak felette. Mert EZ a lényeg srácok. Zs.)*

Éppen ezért nézzétek el nekem, amiért in medias res egyből a lecsó közepébe vágok és elmesélem azokat az élményeket, amelyek a 100. szám kézhezvétele után történtek velem. Az első inger, ami a lap észrevételekor ért, a művi borító volt. Ez alkalommal Magyarországon példa nélküli coverrel állt elő a Konzol, amelyet leginkább az edge-szerű áttetsző fóliás 576-logó jellemez. Hasonlóan hatott rám, mint fiatalkorom egyik legfelemelőbb pillanata, amikor megláttam az 50. Pókember-szám hologramos, jubileumi kiadását. És ezzel nincs vége. A lap belső tartalma is felülmúl minden eddigi próbálkozást, nagyon látszik, hogy a cikkíró csapat is ki akart tenni magáért e jeles kiadás alkalmából. Röviden összefoglalva egy játékcímet írok le, ami hűen tükrözi az újság szellemiségét, íróinak gondolkodásmódját és olvasói szokásait is: Ico. Ennyi érzelmet nem adott át egyetlen más nyomtatott média sem, mint Ti, mint ahogy nincs még egy olyan játék, „ami ennyi élményt adna, ennyi érzést váltana ki bárkiből is, legyen az a játékos, vagy csupán tétlen szemlélő". Remélem, nem haragszotok a túlzott hosszúságért (főleg te nem, Zsina :), és azt is, hogy mindig ilyenek maradtok, hogy továbbra is élvezhessük ezt a kitűnő médiumot! **Squall (Én meg azt mondom, küzdeni kell, és bízva bízni, mert mind gladiátorok vagyunk valahol, és ha nem küzdünk, elpuhulunk, aki pedig elpuhul, azt olyan hamar széttépik a hiénák, hogy még arra sem lesz ideje, hogy lefusson előtte az utolsó film... a pornó-kaland keverék, tudod. Martin)**



Először is szeretnék bocsánatot kérni, amiért nem írtam le, miért szeretem az 576 Konzolt. *(Súlyos vétek fiam, de most az egyszer talán elnézzük...bár a retorzió Martin apu asztala! Zs.)* Nem akartam én se elhamarkodni azt, amiért a Konzolt olvasom, meg persze veszem. Mit jelent? 9 évet! Ez idő alatt felnőttem, családból-családba mentem. *(Szerencsés ember vagy. Én kénytelen vagyok egy családban megmaradni. Bár ezek után lehet, hogy menesztenek. 576Apu: Ugye szeretsz? Zs.)* **(Én mindenkit szeretek, mert én vagyok a szeretet, a béke, és a megbocsátás. Csak néha nem tudom, vagy nem akarom kimutatni. Egyébként meg kabbe gyíkok, úgyse' lépek le. Martin)** A Konzol pedig ugyanezt tette. Nőtt velem. Gyarapodott, komolyodott és egyre jobban eltávolodott attól, amit úgy hívunk, hogy objektivitás. Mert ki tud akár egy játékról is érzelemmentesen nyilatkozni? **(Nagyon is sokan, ők ezért nem dolgoznak ennél a lapnál. Zs.)** Veres Miki ne teszteljen RPG-ket, Wilson szeresse az X-et? Nem! Miki az RPG-ket igen is tesztelje, Wilson maradjon a Sony-nál, Krisz készítsen minél több statisztikát, Dzson maradjon le ismét az új Resi-ről. De van még 9 év... Az ember elfárad, lemarad, alulmarad, megtörik. *(Vagy talán pont hogy előrébb jut, lelkes marad és még több motivációval rendelkezik? Mondom én, hogy az idő (is) dönt. Zs.)* Sajnos tovább növök. El fogunk fáradni és ez nem csak a Nintendo új kontrollerének köszönhető. Martin persze utalt a következő főszerkesztőre, de hát van még neki vagy 10 éve. *(Fő az emberbe vetett hit, ugyebár. Zs.)* **(De a legfőbb szabály, hogy amíg magadban nem hiszel, más sem hisz majd benned. Martin)** És a 200. szám a sok ezredik oldal... tökéletes lesz. Mondjuk állítólag az ember fáradságában éri el a legmagasabb teljesítményt, de mindegy. Én remélhetőleg ott leszek és ott leszünk mi HC gémerek – „mert az egyre kevesebb". Talán addigra elkészül az én első könyvem is, de ha mégsem, akkor még meghallgatom vagy ezredjére a NOFX-Bag című számát és újra átlapozom a legújabb Konzol 90 oldalát. Köszönet Nektek is! **Túlontúli**

Hello, 576 Team! Most, hogy bármi lehet a csevegő téma gondoltam billentyűzetet ragadok és leírom pár gondolatom. Örülök a szabad témaválasztásnak, mert így hátha visszajön egy picit a régi Csevegők hangulata, amikor még sokan azért írtak levelet, mert a játékokról szerettek volna kérdezni, és nagyon örültünk, ha kedvenc íróinktól kaphattunk választ az újság hasábjain keresztül. Na persze nem mintha rossz volna mostanában a Csevegő, sőt ellenkezőleg, igen olvasmányos, csupán jó volna nosztalgiázni egy kicsit. **(A múlt imádata a jelen temetése. Martin)** Persze régebben sokan kérdeztek játék megjelenési dátumokat és olyan infókat, amik ma már a net világában bárki számára elérhető egy kattintás távolságra. De azért, hogy remek nosztalgikus ötletem mellet érveljek, mert nem rossz ötlet :) , hiszen játéktesztek is vannak szerte a neten, de hát a nyomtatott újságnak párja nincs, Ti pedig végképp egyediek és pótolhatatlanok vagytok, így hát felteszek pár kérdést, persze csak ha zavarhatok. Szóval az egyik kérdésem a Metal Gear Soliddal lenne kapcsolatos. Történt ugyanis, hogy a Gamecube-os Twin Snakes epizód végén Revolver Ocelot és Solidus Snake (az akkori elnök) közötti párbeszédben felfigyeltem arra, hogy Ocelot szerint nem Solid Snake, hanem Liquid Snake volt a domináns egyed. Mert amikor klónozni akartak Big Bossból, akkor külön választották a „jó" sejteket és ennek a különválasztásnak volt a „rossz" sejtes eredménye sokak szerint Liquid, de Ocelot azt mondja, hogy a sejtek szerint Solid Snake volt a rossz (rossz sejtes) és Liquid a jó. A kérdésem pedig ezzel kapcsolatosan az lenne, hogy az eredeti Playstation-os verzióban is volt-e szó erről a játék végén, vagy sem? *(Na akkor lássuk. A csevit olyannak szeretjük, amilyen most, utalnék Squall első mondatára. Miként mondottad volt, ott a fórum, fel lehet tenni az ez irányú kérdéseket a megfelelő topikba. Kérlek. Félreértés ne essék, természetesen ez a rovat is a konzolokról szól, miként tette azt mindig is, de az érzésen van a hangsúly. Ha ez valakinek egyébiránt nem nyeri el a tetszését, nyugodtan szerveződhet katonai puccsba. Azt úgyis szeretjük. És már megszoktuk. Zs.)* **(A lázadókat pedig leverjük. Egy lövés a Halálcsillaggal! Martin)** Ez teszi különlegessé. Sajnos annak idején, mikor megvettem a Playstation2őmet, akkor el kellett adnom az előzőt és már sajna nincs meg a játék eredeti ps1-es verziója. A másik kérdésem, ami inkább kérésem, hogy olvastam sikerült beszereznetek egy Ps3-at, és nagyon jó lenne, ha van elég idő elkészíteni a teszteket és teljes verziósak a játékok, amik lehetővé teszik a velős teszteket, akkor nagyon klassz lenne, ha a januári

számban már tesztelnétek a Ps3-mas játékokat. **(Jó lenne, ha minden nő engem akarna, és nekem csak válogatnom kéne. Jaa, hogy más most is ez van? Martin)** Szerintem érdemleges játék a közel jövőben nem nagyon jön ps2, x, gc trióra, így szerintem nyugodtam meg lehet tömni az újságot az új generációval. Valamint tök jó lenne egy átfogó velős cikk a generációváltás hatásai a kiadókra címmel, kitérve az egyes exclusive címek esetleges multiplatformmá válásának háttérben meghúzódó okairól és egy esetleges esélylatolgatás, némi magvas gondolattal tűzdelve. *(Előtted a lehetőség, írd meg és utána fűzd meg Martint is. Nem is tudom, melyik a nehezebb feladat... Zs.)* Utolsó bekezdésnek még szeretnék beszélni egy kicsit az újságban szereplő tesztekről. A dicsőítő himnuszt kihagyom és egyből a kritikára térnék, ami persze nem azt jelenti, hogy rosszak lennének a cikkeitek, hanem csak szeretném véleményemmel, ha lehet a jót még jobbá tenni. Mostanában egy picit több szót ejtetek a tesztelő érzéseiről és pár cikk esetében háttérbe szorult maga a játék. Előfordult, hogy bizonyos lehetőséget, amit a játék kínál, ami olyan is lehet, hogy befolyásolhatja a vásárlót a játék megvételében, szóval hogy nem esett szó ilyenekről. Régebben a cikk olvasása közben szinte úgy éreztem, hogy már játszok is a játékkal. És szerintem ezt minden spoiler nélkül megtehetnétek, ahogy régen is. *(Most erre mit mondjak? Soha semmi nem jó, ez a megszokott tendencia. E nélkül már jóformán unalmassá válna az élet. Hallgatunk „nagy M"! Zs.)* **(Írjam le századszorra is...? Martin)** Amúgy számomra ez a spoiler dolog elég dühítő jelenség lett, hiszen jó cikket írni e nélkül, szóval az tényleg tehetség. Hiszen eddig se lőttétek le a vége csattanót, az esetleges történetbeli csavarokat, de mostanában már az egyes helyszínek sokszínűségét sem veszitek sorra egy játékban színesen körülírva, mondván, hogy spoiler. Biztos sok levelet kaptatok és ezért eme változás, ki tudja. De egy cikkbeli példát had mondjak, hogy szemléltessem problémámat. Hát a Gears of War tesztből igazán sokminden nem derül ki. **(Mármint mi nem derül ki? Az, hogy milyen a játék, az, hogy megéri-e megvenni, vagy az, hogy miért adott rá az a gizda csávó annyi pontot amennyit? Martin)** Mondjuk jót derültem, hogy szemlélődhettünk megint a piacon maradás elállatiasodásáról, a farkastörvényekről, a pc-s újság már nem az első ilyen akciójáról. De Martin Primal vagy MGS1 cikke az érzések gyönyörű metaforikus szemléltetése mellett a játék lehetőségeinek bemutatására is kitért. Mindenesetre Ti vagytok a legjobbak, hibáitok ide vagy oda és úgy néz ki a jövőben is Ti lesztek a piacvezető konzolos magazin. *(Tetszik a jósgömböd, bejelentkezhetek hozzád? Zs.)* **(Felesleges Zsina, úgyis csak rossz híreket tudnál meg... Martin :)** Én pedig köszönöm Nektek, hogy minden hónapban, ha csak egy hétvégére is, de kirángattok a szürke hétköznapjaimból, hogy egy kicsit újra gyereknek érezhessem magam. Köszönöm. Szegasztok **Ivády Tamás** U.I: Kezeket a paplan fölé és éljenek a csajok! Sok sok puszi Petúniának és Zsinának. *(A csajok nem úgy élnek, ha a kezek a paplan ALATT mozognak?:) A puszikat köszönjük, mert szeretjük. Zs.)*

Idő: a 100. konzol kézbevételétől számított kb. másfeledik óra. Helyszín: az agyam bugyrai. A stábbemutatkozásokon futtatom át a szemem, jól átvizsgálom az arcokat: Stiletto Uwe Boll boxbajnokra emlékeztet (bocs), Dzson jólfésült, Szollár kultúr-sznob, Krisz és Bea mint Bonnie és Clyde, Sonny és Cher, Mario és Yoshi, Dae mintha megrajzolták volna, Csipitől megijedek, Liquid tiszta tomkrúz, Hzx merengő, Oldern is van, Petúnia Carrey Fischer (Leila hercegnő), Samu a legjobb, Stinger „mintha megrajzolták volna" ad 2, Vega az igazi „Béna", Veres Miki fogyhatna, Wilson hízhatna, Zsina nemtom hány éves, Martin feje meg... basszus, az a Johnny Depp gyerek kiköpött Martin! *(Most mindannyian baromira szeretünk téged, de legalább a címedet áruld már el, hogy tudjuk hová küldeni a „jól megérdemelt" jutalmadat! Zs.)* **(Az lett volna igazán frappáns, ha a végére magadról is dobsz egy jellemzést! Zsina, ezt a levelet ki írta? Martin)**

Hi, mélyen tisztelt 576 team és Zsina! Ez az első levél, amit írok a Csevibe. A téma BÁRMI. Hmmmm... legyen az, hogy miért próbálok értelmes levelet írni Karácsony előtt, hétvégén. Azért, hogy bizonyítsak magamnak és 9.-es osztálytársaimnak. Mert ők azt mondják nincs értelmes ember a Földön, aki eredeti játékokat vesz. (Én nem számítok embernek, én a nyenyec fajhoz tartozom.) És aki mégis azt vesz, az gazdag! Én vagyok a legkisebb ember az egész iskolában, ha éppen nem rajtam nyomják el a cigijüket, vagy vernek vagy, elveszik a pénzem, telefonom, akkor ezzel csesztetnek. Nem könnyű az iskola, pláne ilyen fizikai felépítéssel. És megmondanátok nekem, hogy tényleg égő az, hogy valaki szeret egy pár jó képregényt? És az meg menő, hogy részegen lehányod magad egy gödörben? Vagy ha kizsebelsz valakit, akkor szeretni fognak? Inkább olvasom a Konzolt, veszem a képregényt, és leszek égő. Kérlek Titeket tegyetek be a Csevegőbe és válaszoljatok kérdéseimre, köszönettel: **Jutotó** *(Megdöbbentettél és elkeserítettél. Én 14 évesen boldog ember voltam és mindennek a közelébe sem jártam... jó, mondjuk a 8. ker nem volt egy leányálom, de mindegy. Keress még pár „égő" havert, fogjatok össze, aztán hadd szóljon! Ésszel. Inkább maradj égő, ezek szerint én is az vagyok. Zs.)* **(Válaszaim: nem, nem, nem. Martin)**

Szia Zsina, Martin, 576! Januári csevegő! Te jó ég már megint Január, megint eltelt egy év! Xar ügy! Írhatunk, amiről akarunk, ez a feladat, hát akkor legyen. Gondoltam akkor írok én is nektek, nem nagy sztori, rövid, de nekem sokat jelent! 2006.12.06. Délutános vagyok (rohadt 3 műszak). Este fél 11: hazaértem a melóból, családom (párom és a 1,5 éves fiam) a tv előtt az ágyban, pici alszik, asszony nézi a sorozatát! Mielőtt folytatnám, tudni kell, hogy már November óta tervbe van véve a 360 vásárlása, és már az egész család tiszta ideg hogy állandóan ezzel nyaggatom őket! Vissza a sztorihoz: Ránézek, látom nagyon mosolyog, kérdem: mi van? Minden rendben? Bólogat hogy igen, de látszik rajta, hogy valamit titkol, kérdést neki szegezem megint: MI VAN? Válasz: Nincs semmi! Reagálásom (egy picit már idegesen): NE HAZUDJ, CSAK AZ IGAZAT! Válasz: Nincs semmi! Közben nézek szét a szobában, hátha meglátom a nagy Fehér dobozt valamelyik sarokban, de sehol semmi! Mire megszólal: Vár rád az asztalon valami! Szétnézek az asztalon, de doboz sehol, mire megszólal: Ne nagy dolgot keress, csak egy picit! Nézem, nézem, csak nem látok semmit, aztán hirtelen meglátok egy keskeny papír csíkot rajta két pici vonallal! Ránézek páromra, kérdem: Ez az, amire gondolok? Bólogat hogy igen! Azóta kiderült, hogy 5 hetes terhes, én meg a fellegekben járok megint! Gondoltam megosztom veletek ezt a hosszúra nyúlt kis sztorit, remélem tetszett. Kellemes Karácsonyt, és Boldog újévet a stáb minden tagjának, és további sok sikert! **Szent Péter** *(Csak gratulálni tudok és köszönetet mondani, amiért megosztottad velünk ezt a kis sztorit. Karácsonyi elérzékenyülés vett rajtam erőt egy pillanatig... hüpp... hüpp... Zs.)* **(Akkor te most 360 helyett gyereket kaptál? Martin)**

Reszelem a gitár nyakát. Mélybundolást csinálok. NDK-s Stratocaster-kópia. Mélyedek. Valahol monoton a dolog. Meg valahol barbár is, mert nem vagyok szakértő, sansz van rá, hogy tönkre is tehetem. „Ugyan már, ezt bárki meg tudná csinálni" – mondanák egyesek. Igazuk van. Ám egy ponton kezd érdekessé válni. Amikor ívet kellene kialakítani. Ahogy már mélyre hatoltam, hirtelen mesterséggé és művészetté válik a művelet. Aprólékos munka. Elveszíthetem a türelmem, dobhatom ki a nyakat. Én vállaltam. Én viselek gondot róla. Nem kötelező csinálnom, de vállaltam. Elém lett téve valami. Lehet jó, lehet rossz is, attól függ, mivé teszem. Vagy hagyhatom úgy, ahogy volt, de elhatároztam valamit, megcsinálom. Mérlegeltem is előtte, érdemes-e. Sokszor vagyunk így. Felnövünk egyszer és rájövünk, hogy sok mindent vállalni kell, ill. hogy vállaljuk tetteink következményeit. Például. Mint most. De csak egy kicsit. **GeeFunk** *(Elvállaltam. Felelős vagyok érte. Rajtam múlik a jelene. Ha jól csinálom, a jövője is. A következmények? Voltak. Vannak. Lesznek is. Vállalom, mert szeretem. Kétkezi munka. És jóval több. Zsina voltam. És a Csevegőről beszéltem. Thx Gee.)*

Én egy karácsonyi történetet szeretnék megosztani az olvasókkal (ha bekerülök). Van nekem egy jóbarátom, már amennyire az ember jó barátságban lehet valakivel pusztán az interneten keresztül. Az elmúlt időszakban rengeteget beszélgettünk, mi másról, mint az Xbox 360-ról, mert fiatal srác, és NAGYON szeretett volna egy ilyen gépet. Én végig próbáltam benne tartani a lelket, mert már nagyon türelmetlen volt, nem tudta, vajon a Jézuska elhozza-e neki a várva-várt konzolt. Sajnos nagy esélye volt, hogy nem, hisz nem mesevilágban élünk, és a szülei sem dúsgazdagok. Lényeg a lényeg, egy ideje már nem beszéltünk, amikor is eljött a Szenteste. Én késő este éppen játszottam, amikor egyszer csak megjelent a barátom neve a képernyőn. Abban a pillanatban tudtam, hogy összejött: Megkapta, amit annyira, de annyira szeretett volna. Hirtelen elképzeltem a jelenetsort, ahogy kibontja ezt az Álmot (mert neki az) a fa alatt, elképzeltem, mennyire örülhet neki. Még a „világhírű" (thanks YouTube) N64 Kid videó képsorai is leperegtek a szemem előtt, ahogy a kissrác őrjöngve örül új videojátékának – hihetetlen jó érzés volt meglátni a nevét ott villódzni, mert tudtam, hogy aznap valakinek teljesült az álma. Tudtam, hogy életre szóló, boldog Karácsonya volt ennek a barátomnak, és tökéletesen átéreztem az örömét. Az ilyen pillanatok miatt játszom én, és amíg élek, ezekre az élményekre emlékezni fogok. **dreampage** *(Az ilyen „pillanatok" miatt szeretem vinni a levrovot. És erre remélem még sokáig emlékezni fogok. Zs.)*

Nekem ez az első... Nézem, körbejárom, belül pedig feszült vagyok. Pedig amiről szól, AZT megtettem már. Sokszor. Néha titokban, lopva, vagy nyíltan, beszélve, csinálva haverokkal, vagy egyedül. Lelkesen, unaloműzésként, beleélve, és karikás szemmel, utolsó erőmmel, és a sikertől mámorosan, dühösen ordítva, ha huszadikra sem megy... De ez már ilyen marad mindig. Amikor először veszem kézbe a kis drágát. És most csöndet. Játszom. **silentman** *(Amikor először megláttam... beleszerettem. Bármit megtettem volna érte. De ő nem viszonozta. Elhagyott. Nem is volt az enyém teljesen soha. A lángolás véget ért... a vonzalom elmúlt. A vágyakozás időnként előtör. Mese egy kölcsönkapott PSP-ről. Zs.)* **(Pénzzel lehet PSP-t, és a jelek szerint érzelmeket is vásárolni. Tedd azt. Martin)**

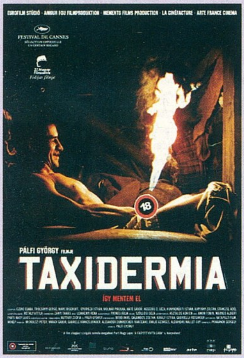
A következő levél igen érdekesre sikeredett, ezáltal elgondolkoztatott, hogy talán visszahozhatnánk a „Hónap Levele" témakört... na EZ már kritika:

Tisztelt 576konzol!Avagy kezdhetném így is: Szevasztok kacagányok! *(He? Zs.)* Régi 576konzol fan vagyok, rengeteg számotok megvan (muter már sokszor ki akarta vágni a *csába, mondván csak a helyet foglalja de nem engedem neki.) Ám valami miatt körülbelül egy fél éve rossz útra tértem. Leléptem az áldott ösvényről, s – bár szánom bánom – de nem vettem a lapot közel egy éve. Bár előtte 4 évig minden számot. Megbotlásom körülbelül akkor kezdődött mikor Martin úgy vezette be a konzol a havi számát hogy Liquiddel elbeszélgetett. Minden tiszteletem a Liquidé és mindig ittam a szavait, akkor az egyszer nem értettem egyet vele, sem a Martinnal. Úgy gondolták, hogy a konzolt meg kell változtatni, nevezetesen több, nagyobb képet kell az újságba vinni, mivel a mai fiatalság nem olvasni akar (vagy nem csak olvasni). A képeket szeretik. Imádtam, hogy a konzolt lehetett OLVASNI! Még olyan is volt, hogy 4 oldalas teszt után rosszul éreztem magam, hogy ilyen hamar vége van, annyira élvezetesre sikerült. Megértem, hogy kellenek képek meg jók is nincsen azokkal baj, de hogy egy fél oldalt... sőt van hogy egy egész oldalt egy kép foglaljon el az már nekem sok volt. **(Nekünk kevés. Mi két oldalas képeket akartunk. Martin)** Ha képeket akarok nézni, felmegyek a netre, keresek képet magamnak, vagy bemegyek egy üzletbe és megnézem a posztereket. **(És aki nem tud felmenni a netre? Az szopogasson zsilettpengét? Martin)** Igazat adok Liqiudnek és Martinnak, hogy lehet ez kell a mai fiataloknak, de szerintem ez a „butítás" nem tett jót az újságnak. *(Butítás? Hagyjuk már... számolgassunk. Zs.)* Minap vettem meg a decemberi számot (nem tudom miféle késztetés vitt rá, hiányzott már nagyon), és átnézegettem. Amit észrevettem, hogy a nagyobb képek maradtak és sok új tesztelő csatlakozott a gárdához (a fotókhoz grat), a tesztek viszont szerintem nagyon rövidek. **(Mihez képest? 5K karakter van egy oldalon minimum. Martin)** Én tudom – vagyis sejtem – hogy nehéz egy teszter élete *(Az biztos, egy tesztészé meg még nehezebb... Zs.)* (a sok játékot érdemben tesztelni + megírni, a teszteket + esetleg végigjátszást kreálni + magánélet + gondolom valakinek más munkája is van), ám az ominózus váltás előtt mégis sikerült alkotni remekbeszabott, terjedelmes, mégsem unalmas, sőt izgalmas teszteket. A konzol most sem unalmas, csak más. *(Ha valami folyton ugyanolyan, az unalmas. Akkor most miről is beszélünk? Zs.)* Ki tudja lehet ráébredtek egyszer, hogy nem is kell tesztelni, elég képeket rakni az újságba és alákommentálni (jó, beismerem ez kicsit durva...) (A tesztelőkről jut eszembe, rég nem hallottam felőle, vagy biztos lemaradtam róla de hova tűnt pl. a BöjtösGabi? Régen nagyon csipáztam, csak aztán hirtelen nem találtam az újságban. Magától lépett ki vagy csak simán kirúgtátok?) **(Kirúgtam, mert rossz volt az ágyban. Martin)** Régóta tartogatom már nektek a véleményem, ám soha nem jutottam odáig hogy meg is tegyem. *(Piros betűs ünnepnap ez a mai! Zs.)* Lehet ezentúl ismét venni fogom a lapot, mert nagyon nem vagyok már képben gépek és játékok terén, meg hiányzik egy-két teszter gondolatvilága, tapasztalatai (gondolok itt a Csipire, vagy a Dzsonra... vagy épp Liquidre). Kérlek bocsássátok meg bűnömet, ígérem többet nem hagyom magam eltéríteni az ösvényről! Kérlek titeket, mutassátok nekem a fényt a sötétségben! ÓÓÓ mindenható Konzol, ó te csodálatos! (Nem akarok a Csevibe szerepelni, csak véleményt formáltam, viszont egy „kapd be kisk*csög", vagy egy „hmhm", esetleg egy „érdekes amit írtál" visszaüzenés jólesne.) Tisztelettel egy megtért 576konzol követő: **Dodega** *(...khm ...khmm mindenesetre becsülendő a stílus. Zs.)* **(Engedelmeddel a három lehetőség közül választanám a „kapd be kisk*cs*g" opciót. Martin :)**

Győztem válogatni, szelektálni. Nagyon sokatok levele kimaradt az e havi számból. Nem bírta el a megszabott karaktermennyiség. Ilyen sem volt még szeptember óta. Azt hiszem darázsfészekbe nyúltam, azzal, hogy szabad utat engedtem nektek. Nekem egyenlőre tetszik, bár tartottam tőle... Hogy így marad-e? Csak rajtatok múlik. Az emberségen. Kulturáltságon. Az egyénen. Minél inkább átüt a színes egyéniség a levélen és tükrözi az író gondolkodásmódját... annál több az esély a bekerülésre. Respect people! **Zsina**

A Csevegő Művek felvételt hirdet. Ha gyárunkban akarsz dolgozni, látogasd rendszeresen a www.576konzol.hu fórumát, ahol az „576 Konzol" résznél minden hónapban megtalálod aktuális témánkat. Aztán ha gondolod, szólj hozzá.

KÖNYV / FILM



Parti Nagy Lajos – A fagyott kutya lába
Taxidermia

Műfaj: extrém családregény
Rendező: Pálfi György
Szereplők: Czene Csaba, Trócsányi Gergely, Molnár Piroska, Marc Bishoff

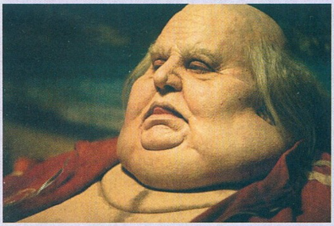
Amikor Martin felvetette az ötletet, miszerint vegyük nagyító alá az utóbbi évek legnagyobb hazai filmes botrányáért felelős Taxidermiát, csak helyeselni tudtam. A könyvet egyik kedves ismerősöm nem teljesen önzetlen módon való kölcsönadása (Ugye elvihetem? Közben nagyoncsúnyán nézés.) révén már olvastam, és a film is előkelő helyen csücsült a várólistámon. Mi baj történhet? Például hülye fejjel December utolsó hetében próbálom magamhoz szólítani Parti Nagy Lajos híres és hírhedt novellagyűjteményét. Az első „elfogyott és nem tudom mikor lesz legközelebb" reakciót még nem vettem igazán komolyan, ám amikor az ÖSSZES pécsi könyvesboltból hasonló szavakkal hajtottak el, az már tisztán jelzett valamit. Egyrészt például, hogy abszolút sikerkönyvről van szó, másrészről pedig a kiadó vagy a bolt – vagy mindkettő – trehányságát.

De ez most nem fontos, inkább zoomoljunk rá arra, hogy akkor most ki is ez a Parti Nagy Lajos? Elsősorban író, de persze közben költő is és mindenképpen nagyon kortárs. A lényeget tekintve pedig jó. Kicsit elmebajos, amolyan huszonegyedik századi módon, kicsit vagy inkább nagyon groteszk, tabut dönt és helyenként pokolian vicces bír lenni, máshol meg nem. Röviden: szinte predesztinálva van arra, hogy egy szűk réteg a rajongásig szeresse, a nagy többség pedig nagy ívben elkerülje, előnyben részesítve Jamie Oliver legújabb szakácskönyvét. Na jó, Jamie-t ne bántsuk, mert (még) nem szolgált rá. Hogy a könyv mégis igazi siker sztori lett, egyértelműen a Taxidermia által gerjesztett hullámok felelősek. Pálfi György filmje egyszerre két PNL novellából merít (Hullámzó Balaton, A fagyott kutya lába), pontosabban azokat egy harmadikkal összefűzve alakít ki egy bizarr családtörténet-féleséget. Az első felvonás főszereplője Morosgoványi Vendel, aki tisztiszolga egy félreeső tanyán a II. Világháború ideje alatt, és akinek a hadiállapot ellenére legfontosabb – és hát igazából egyetlen – feladata saját szexuális túlfűtöttségének minél változatosabb módokon való levezetésére korlátozódik, amiben nem csak Molnár Piroska, de egy levágott disznó is fontos szerepet játszik... Ez egyébként egyben vízválasztót is jelent nekünk, nézők számára, hiszen aki az epizód végéig nem távozik magában káromkodva a megnyugtató halványzölden világító „exit" felirat irányába, jó eséllyel sikerrel végigüli majd a szűk 90 perces játékidőt. A folytatás bár nem kevésbé bizarr, már kevésbé feszegeti gyomrunk tűrőképességét. Balatoni Kálmán, a fekete öves evőbajnok története kicsit feloldja a felgyülemlett feszültséget. Mellékesen a film ezen része funkcionál a személyes kedvencemként, ami nem kis mértékben a Delicatessen érabeli Jean Pierre Jeunet-féle szürrealizmus hangsúlyos jelenlétének köszönhető, ami egyébként nem csak itt fedezhető fel, de itt aztán nagyon. A harmadik, egyben utolsó történet, megint egy generációval lejjebb ugrik, Balatoni Lajos elődeivel egyetemben szintén meglehetősen szokatlan életet él, preparátor a szentem, erre utal a cím is, ami (az Idegen szavak és kifejezések szótárát sajnálatos módon nélkülöző olvasók kedvéért) egészen pontosan preparálást jelent. Hogy miképpen egyeztethető össze az abszolút tökéletességre való törekvés ezzel a hivatással, mindenképpen kiderül ebből a részből egy csomó olyan kérdéssel egyetemben, amit nem tett fel senki, de azért jó látni rá a választ. Bár ha jobban belegondolok, ez nem is olyan extrém, elég csak a nemsokára a mozikba kerülő Parfüm c. roppant ígéretes mozgóképes adaptációra gondolni.



De megint elkalandoztam, hiszen igazából a fent említett francia mester produkcióit idéző trükktechnikára akartam kitérni pár mondat erejéig. A magyar produkcióktól szokatlan igényességgel elkészített CGI és hagyományos maszkok / díszletek kombinációját a pár milliócskával több pénzből forgatott nyugati produkciók is megirigyelhetnék. Feltétlenül meg kell említeni az idősebb Balatoni Kálmán látszólag egy hegyomlás és Jabba házasságából született alakját, ami a szó legszorosabb értelmében üt!

A Taxidermia, bár témájában és kivitelezésében nem is állhatna távolabb Pálfi György első rendezésétől a sorozat gyilkosos krimit kisvárosi idillbe ágyazó természetfilmes eszközökkel operáló Hukklétől, de a saját műfajában legalább olyan remek alkotás, mint a fesztiválfavorit elődje. Igaz, nem árt, ha kellően erős idegzettel ülünk be a moziba, valamint ezúttal nyugodt szívvel ki lehet hagyni a popcornt is, mivel a film néhol erősen brutális és beteges képsorokkal fogja elriasztani a gyanútlan és felkészületlen nézőket. Ha már itt tartunk, egy szusszal rögtön pipáljuk gyorsan ki az „öncélú vagy nem öncélú?" kérdéskört is. Nyugodt szívvel biztosíthatok mindenkit az utóbbiról, a „húzós" jelenetek tökéletesen vannak a cselekménybe illesztve, és igen, ez vonatkozik a legmagasabb felháborodási faktort hordozó lángoló falloszos (lásd: plakát) jelenetre is. Az adaptáció kellően novellahű, a színészek csillagos ötöst érdemelnek (a hollywoodoo frontember Trócsányi Gergely szereplése kifejezetten kellemes meglepetés), és végre úgy általában is elmondható, hogy minden passzol, a Kontroll óta nem láttam ilyen életerős és friss látásmóddal elkészített magyar filmet. Vagy a Másnap utána volt? Mindegy, a lényeg, hogy végre van egy közel tökéletes szemlefődíjas filmünk, becsüljük hát meg!



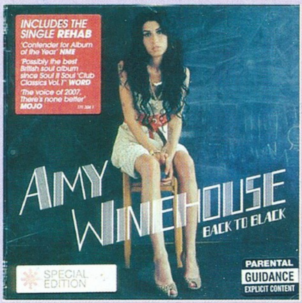




ZENE

Amy Winehouse – Back to Black /Universal/

Nyíltan megmondom, ki nem állhatom a manapság divatos egyszálzongorás 12-egytucat énekes-dalszerző kislányok által kitermelt, zsibbasztóan semmilyen tingli-tanglit. Nem mondom, bizonyos helyzetekben kifizetődő, ha a megfelelő pillanatban elő tudsz rántani egy Norah Jones cédét (első randi, első...), de magamtól még akkor sem hallgatnék ilyesmit, ha tüzes vassal kényszerítenének rá. Na jó, akkor talán mégis... Namármost Amy Winehouse egykor a fenti tábort erősítette, mint Nagy-Britannia második legnépszerűbb plömpögésre ÉS éneklésre egyszerre(!) képes női előadója (első: Katie Melua). Jön a csavar, a biztonságosan unalmas és kellően magas példányszámban elkelő cédékkel kirakott jövőbe csúnyán belerondít egy viharos szakítás, Amy megzuhan és inni kezd. Durván. Ennek egyenes ági következményeként a management puszta emberbaráti szeretetből és a hosszú távúnak tervezett befektetés elvesztése fölötti aggodalom okán beutalja hősnőnket egy rehabilitációs klinikára, ahol is az első lépésként bedobott „Mit gondol miért van itt?" kérdésre adott válaszból rögvest meg is születik az új korong első kislemeze, a stílszerű címezettel ellátott Rehab. Szerencsénkre ezzel párhuzamosan kijelölésre kerül egy új irányvonal a hangzást illetően, így a pilincka jazzt teljes egészében sutba dobva a jóval bizalomgerjesztőbb, finoman aktualizált Motown stílus uralkodik a Back To Blacken, ami természetesen csak címében idézi meg szép hazánk, magát igényesként hirdető, valójában csak szimplán szánalmas popcsapatát. Jelezvén hogy itt most komoly változás történt lecserélődnek a stylistok, felkerül pár tetkó, a lemezre meg egy, a szókimondó szövegekre figyelmeztető matrica, szegény ártatlan, otthon sutyiban pornó oldalakat böngésző gyermekek ártatlanságának megőrzése érdekében. Ha már így szóba kerültek a szövegek, Amy itt igazán elemében van, erőt merítve a szomorú eseményekből, meglepő kitárulkozással beszél az elmúlt hónapokról, a maga speciális humorával elbeszélve. Offkorz ez nem túl nagy újdonság, viszont más sztárok ilyetén próbálkozásaitól eltérően ez itt most 1. érdekes és 2. valóban őszintének hat. A dalpark végig megfelelően magas színvonalon mozog, mélypontok nem nagyon vannak, igaz az igazán kiugró pillanatoknak is híján van a cucc(azért a You Know I'm No Good überzseniális). Ez így együtt szerintem éppen elég arra, hogy az utóbbi pár hónap legjobb lazítós lemezévé tegye BTB-t. És szerinted?



TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

06 70 365 0385

hétfő-péntek: 9.00 - 16.00

PS2

Singstar Legends	8999	kapható!
Singstar Legends mikrofonnal	17999	kapható!
Call of Duty 3	15999	kapható!
Canis Canem	16999	kapható!
Evoltion GT	9998	kapható!
Eyetoy Play:Sports	8999	kapható!
FIFA 07 !! Magyar felirat és hang !!	14599	kapható!
Grand Thef Auto: Liberty City Stories	9999	kapható!
Justice League Heroes	10999	kapható!
Lego Bionicle ÚJ!	10999	kapható!
Lego Star Wars II. Original Trilogy	12998	kapható!
Metal Gear Solid 3 Subsitance	15999	kapható!
Mortal Kombat Armageddon	10599	kapható!
Nascar 07	14599	kapható!
NBA 07	14599	kapható!
NBA 2K7	12999	kapható!
Need For Speed Carbon	14599	kapható!
Need For Speed Carbon Collector	15599	kapható!
NHL 07	14599	kapható!
NHL 2K7	12999	kapható!
Open Seasen / Nagyon Vadon	12999	kapható!
Prince of Persia Trilog (1+2+3!) egyben	9998	kapható!
Pro Evolution Soccer 6	16999	kapható!
Rayman: Raving Rabbids	11999	kapható!
Sims 2 Pets	14599	kapható!
Superman Returns	14599	kapható!
PS2 Gép + GT4 + Memory Card	**44999**	**akciós**

PSP

Ace Kombat X: Skies of Deception	14999	kapható!
EA Replay	6299	január
FIFA 07	11699	kapható!
FIFA Street 2	6299	akciós
Formula One 2006	13999	kapható!
Gangs of London	13999	kapható!
GTA : Liberty City Stories	15998	kapható!
GTA : Vice City Stories	15998	kapható!
Killzone : Liberation	14999	kapható!
King Kong Platinum	7999	kapható!
Lord of the Ring : Tactics	6299	akciós
Marvel Ultimate Alliance	15998	kapható!
Medal of Honor Heroes	11699	kapható!
Medievil Platinum	7499	kapható!
Mortal Kombat Unchained	10599	kapható!
Moto GP 4	14999	kapható!
NBA Steet Showdown	6299	akciós
Need For Speed Carbon	11699	kapható!
Need For Speed U. Rivals Platinum	6299	kapható!
NHL 07	11699	kapható!
Ridge Racer 2	14999	kapható!
Sims 2 Pets	11699	kapható!
Tekken Dark Ressurection	13999	kapható!
Tiger Woods 07	11699	kapható!
PSP Gép + Killzone : Liberation	**67999**	**kapható!**

PS2 Platinum és Akciós

Batman Begins	6299	kapható!
Battlefield 2 Modern Combat Platinum	6299	kapható!
Black Platinum	6299	kapható!
Burnout Revenge Platinum	6299	kapható!
Call of Duty Finest Hour Platinum	7999	kapható!
FIFA Street 2 Platinum	6299	kapható!
Final Fantasy X-2 + Soul Calibur II cs.	4999	kapható!
Gran Theft Auto III. Platinum	5999	kapható!
Grand Theft Auto San Andreas Plat.	8999	kapható!
Harry Potter Goblet of Fire	6299	kapható!
Jak X + Ratchet Gladiator	8299	kapható!
Lego Star Wars I.	4999	kapható!
Medal of Honor European Assault Plat.	6299	kapható!
Moto GP 4	5999	kapható!
Need for Speed Underground 2 Plat.	6299	kapható!
Sims 2	6299	kapható!
Soul Calibur III + Tekken 5	8299	kapható!
SSX on tour	6299	kapható!
The Godfather	6299	kapható!

Nintendo DS + GBA

Advance Wars Dual Strike	11990	kapható!
Donkey kong 3/GBA	12990	kapható!
FIFA 06	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire/GBA	11990	kapható!
Mario Kart DS	11990	kapható!
Marvel Nemesis: Rise of the...	11990	kapható!
Need For Speed: Most W. /GBA is!	11990	kapható!
Nintendogs! 3 különböző játék!	11990	kapható!
Pokémon Dash	**8490**	**akció!**
Pokémon Emerald Version ÚJ!/GBA	13990	kapható!
Ridge Racer	10990	kapható!
Samurai Jack /GBA	9990	kapható!
The Sims 2	11990	kapható!
Tiger Woods	11990	kapható!
Urbz	11990	kapható!
Wario Ware Touched	**8490**	**akció!**
Yoshis Touch'n Go	11990	kapható!
GBA Micro Gép + Samurai Jack	**29999**	**akció!**

XBOX 360

Battlefield 2 Modern Combat	9599	akciós
Burnout Revenge	9599	akciós
Dead Rising	9599	akciós
FIFA 07	16899	kapható!
Kameo	9599	kapható!
Lego Star Wars II	16999	kapható!
LOTR: Battle for Middle Earth II.	9599	akciós
Marvel Ultimate Alliance	16999	kapható!
NBA Live 07	16899	kapható!
Need For Speed Carbon	15899	kapható!
Need For Speed Carbon Collector	16899	kapható!
Need For Speed Most Wanted	9599	akciós
NHL 2K7	12999	kapható!
Ninety-Nine Nights	16999	kapható!
Perfect Dark Zero	9599	kapható!
Project Gotham Racing 3	hívj!	akciós
Ridge Racer 6.	9599	akciós
Superman Returns	16899	kapható!
The Godfather	16899	kapható!

Aktuális gépakciónkról érdeklődj üzleteinkben!

Double Screen/GameboyAdvance

Cars (Verdák) /GBA	11999	kapható!
FIFA 07 DS és GBA	11699	kapható!
Lego Star Wars II. Original Trilogy GBA	11999	kapható!
Need For Speed Carbon GBA/DS	9599	kapható!
Rayman Raving Rabbids GBA	11999	kapható!
Sims 2 Pets GBA/DS	11699	kapható!
Új, képernyős GBA SP kapható!	**27998**	**kapható!**

Nintendo Wii

Ant Bully	14599	január
Happy Feet	14599	kapható!
Wii Play+ Controller	14999	kapható!
Rayxman Raving Rabbids	16998	kapható!
Red Steel	16998	kapható!
The Grim Adventures of Billy & Mandy	január	január
The Legend of Zelda : Twillight Princess	16998	kapható!
Nintendo Wii készülék	**69999**	**január**

Gamecube

The Legend of Zelda : Twillight Princess	**16998**	**kapható!**

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu

576 ÜZLETEK:
Árkád 06 1 434 8076 • Campona 06 1 424 3424 • Duna Plaza 06 1 239 2858 • Europark 06 1 280 9585 • Mammut II 06 1 345 8076 • Pólus Center 06 1 419 4117 • WestEnd 06 1 238 7576
Győr Árkád 06 96 555 049 • Debrecen Plaza 06 52 342 120 • Kecskemét Malom 06 76 328 119 • Szeged Plaza 06 62 468 978



07001
9 771417 929000